9

L'ANTRO DELLA PAURA



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

A Spencer e Louise

Terza ristampa, aprile 1991

ISBN 88-7068-113-0
Titolo originale: «Lone Wolf-The Cauldron of Fear».
Prima edizione: Arrow Books, Ltd., Londra, 1987.

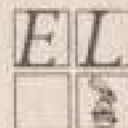
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

L'ANTRO DELLA PAURA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Alessandra Dugan



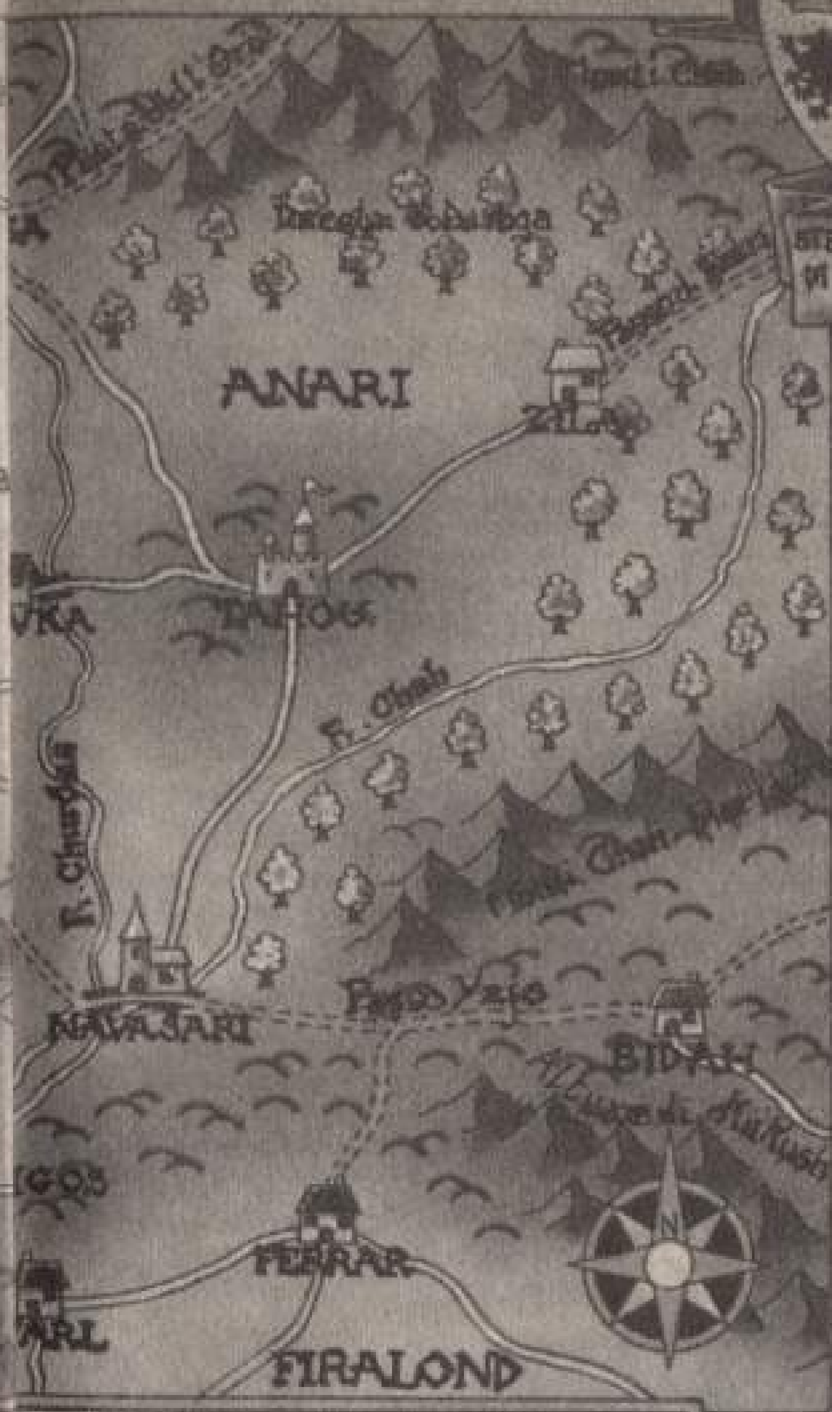


Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

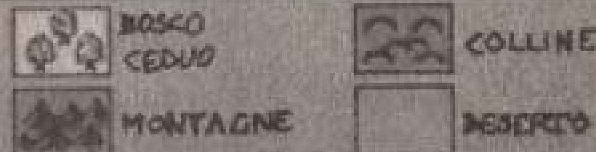




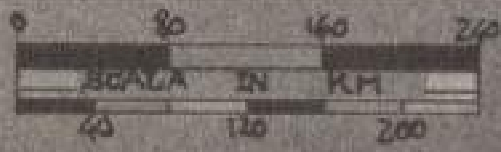
REPUBBLICA
SLOVIA
SUENTINA
OSTOV
SLOVIA
Pianura di Slovia
PIRAZIN
CHOONOVA
TABORA
L. Adon
LOURDEN
ADON



ANARI
e TERRITORI CONFINANTI
DI TAHOU
ANARI
TAHOU
R. Chaab
NAVAJARI
BIDAH
FERRAR
FIRALOND



BOSCO CEDUO
COLLINE
MONTAGNE
DESERTO



0
80
160
240
SCALA IN KM
40
120
200

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN — NOTE

1	
2	
3	
4	Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan
5	Quinta Arte a scelta se hai portato a termine due avventure Ramastan
6	Sesta Arte a scelta se hai portato a termine tre avventure Ramastan

CERCHI DI SAPIENZA — PUNTI PREMIO

	COMB.	RES.		COMB.	RES.
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2	CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3	CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

ZAINO (massimo 8 oggetti)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

PASTI

– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare

BORSA (massimo 50 Corone)

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	

Questo diploma attesta che

è un Maestro delle Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo dei cavalieri Ramas di Sommerlund e unico superstite del massacro che ha annientato tutti i tuoi compagni mentre combattevano contro i vostri nemici di sempre: i Signori delle Tenebre di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando Aquila del Sole, il primo dei Maestri, fondò l'ordine Ramas. Con l'aiuto dei maghi di Dessi, egli riuscì a portare a termine una pericolosa ricerca e a trovare sette potenti cristalli, conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. La saggezza e la potenza che le pietre hanno trasmesso ad Aquila del Sole sono state da lui trascritte in un grosso tomo, chiamato *Libro del Ramastan.* Tu hai ritrovato questo tesoro che era andato perduto, e hai giurato solennemente che avresti riportato l'ordine Ramas all'antico splendore, assicurando così al tuo paese serenità e benessere per gli anni a venire. Ma sebbene tu abbia studiato con estrema diligenza, sei stato in grado di imparare solo tre delle dieci Arti Ramastan. Per tener fede al giuramento dato, devi portare a termine la stessa ricerca che Aquila del Sole intraprese più di mille anni or sono, e trovare le Pietre della Sapienza di Nyxator. Solo così acquisirai anche tu tutto il potere e la saggezza Ramastan custoditi in quei cristalli.

Questa ricerca ti ha già fatto allontanare dal tuo paese: seguendo i passi del primo Grande Maestro Ramas sei andato a Dessi e hai cercato

l'aiuto dei Maghi Anziani, gli stessi che aiutarono Aquila del Sole moltissimo tempo fa.

Lì sei venuto a sapere che una delle sette Pietre della Sapienza era ancora nascosta nelle profondità della fortezza chiamata Kazan-Oud, cioè Castello della Morte. Sei riuscito a sopravvivere ai pericoli del Castello della Morte e ne sei uscito trionfante, portando a compimento un'impresa che i Maghi Anziani ritenevano impossibile. Durante le festose cerimonie per la celebrazione della vittoria hai saputo che i Maghi stavano aspettando da secoli il tuo arrivo. Infatti un'antica leggenda del luogo racconta della nascita e della conquista del potere da parte di due "koura-tas-kai", "figli del sole". Uno di loro fu chiamato "Ikar", che significa "aquila"; l'altro fu chiamato "Skarn", che significa "lupo". Inoltre una profezia aveva annunciato l'arrivo dalle terre del nord dei due "koura-tas-kai" i quali avrebbero chiesto l'aiuto dei Maghi Anziani per portare a termine un'importante ricerca. Anche se molti secoli dovevano intercorrere tra i due "koura-tas-kai", essi avrebbero diviso lo stesso spirito, lo stesso proposito e lo stesso destino: trionfare contro i campioni delle tenebre in un'età di gravi pericoli. La tua vittoria a Kazan-Oud ha dato la prova che tu sei "Skarn", il lupo della leggenda di Dessi; e tenendo fede al loro antico voto, i Maghi Anziani hanno promesso di aiutarti a portare a termine la tua impresa Ramastan.

Ad Elzian, la capitale di Dessi, ti è stata insegnata la storia del Magnamund, e hai ricevuto le stesse lezioni di saggezza che i Maestri Ramas ti avrebbero dato se fossero sopravvissuti all'attacco dei Signori delle Tenebre contro il monastero Ramas, undici anni or sono. Eri ansioso di imparare tutto ciò che il tuo tutore, Lord Rimoah, poteva insegnarti per affrontare la prossima tappa della tua ricerca, ma delle cattive notizie provenienti dalle terre dei Signori delle Tenebre hanno interrotto bruscamente il tuo addestramento. Ad Helgedad, la capitale dei Signori delle Tenebre, dopo che tu hai sconfitto l'arciduca della Città Nera, Haakon, è scoppiata una terribile guerra civile. Dopo cinque anni la lotta per il trono di Helgedad è stata finalmente vinta da uno dei Signori delle Tenebre chiamato Gnaag. Gli altri Signori delle Tenebre, tutti alleati sotto la guida del loro nuovo capo, hanno ricevuto l'ordine di ammassare enormi armate per prepararsi a conquistare il Magnamund. Le legioni dei Giak crescevano di giorno in giorno e i Maghi Anziani hanno deciso di farti partire al più presto alla ricerca della terza Pietra della Sapienza. Guidato da Lord Paido, un mago e guerriero di Dessi, hai intrapreso un pericoloso viaggio attraverso le terre libere di Talestria per giungere nella paludosa giungla del Danarg. Là, in un antico tempio che un tempo era il più sacro luogo di culto dei Maghi Anziani, sei riuscito a trovare l'oggetto della tua ricerca. Ma durante la tua fuga dal Danarg Lord Paido è stato catturato dai Signori delle Tenebre, e al tuo ritorno ad Elzian hai appreso la terribile notizia che i Signori delle Tenebre hanno apertamente dichiarato guerra a tutte le terre del Magna-

mund. Alcuni paesi, dopo aver opposto una breve e vana resistenza, sono stati invasi dalle armate dei nemici; altri si sono arresi senza neanche combattere; ed altri ancora hanno scelto di tradire la vecchia alleanza e di schierarsi al fianco dei Signori delle Tenebre, sperando di poter un giorno dividere il bottino di guerra che Gnaag avrà trionfalmente conquistato. Uno di questi paesi è la Vassagonia, un potente reame a nord di Dessi. Le sue armate hanno già invaso i vicini territori di Casiorn e Clotundia, e si stanno preparando a marciare sulla Repubblica di Anari per raggiungere l'orda dei guerrieri di Gnaag che sta avanzando nelle pianure della Slovia. Il solo pensiero di un'eventualità del genere ha riempito di terrore i Maghi Anziani, dal momento che la prossima Pietra della Sapienza che devi trovare si trova proprio sotto le strade di Tahou, la capitale di Anari, in un'antichissima città costruita ai primordi del Magnamund. Se Tahou cadrà in loro potere prima che tu arrivi là, le possibilità di completare la ricerca si ridurranno di molto, anche per un guerriero abile e coraggioso come te.

Mentre continuano i preparativi per il tuo viaggio, vieni a sapere che i Signori delle Tenebre hanno attaccato e conquistato Randong, la provincia più meridionale di Sommerlund. La notizia di questo disastro ti scuote al punto che desideri abbandonare l'impresa di Tahou per tornare al più presto a casa. Ma i Maghi Anziani ti implorano di non abbandonare la tua ricerca, e così ti trovi davanti ad una difficile decisione. Che fare? Mantenere il voto di portare a termine la ricerca Ramastan; o osservare il giuramento di fedeltà fatto al tuo Re, che ti impone di prestare servizio in difesa del regno del sole? Per fortuna l'inaspettato arrivo di un vecchio amico risolve la situazione. Banedon, il capo della Confraternita della Stella di Cristallo - la corporazione dei maghi di Sommerlund - è appena atterrato ad Elzian con lo *Skyrider*, il suo vascello volante. Lui e il suo equipaggio di nani sono stati accolti calorosamente, dal momento che Banedon è sempre stato ammirato e rispettato dai Maghi Anziani per le sue moderne conoscenze di magia. Sono passati sei anni da quando l'hai incontrato l'ultima volta, e avresti tante cose da discutere e da ricordare assieme a lui, ma il dovere ti chiama. Banedon è stato mandato da Re Ulnar di Sommerlund per consegnare nelle tue mani una lettera. La pergamena, scritta e firmata dal Re in persona, ti ordina di proseguire senza esitazione l'impresa Ramastan, e si conclude con queste parole: "Sommerlund ha subito una grave sconfitta a Randong, ma la volontà del popolo è ferma e la forza del nostro esercito non è venuta meno. Resisteremo fieramente al nemico finché avremo la speranza che rinasca la stirpe dei Ramas".

Banedon ti informa che, per ordine del Re, lui ed il suo vascello sono ai tuoi ordini, e che lo stesso Re ti ha conferito l'ordine di Maresciallo di Guerra degli Stati Reali. Con enorme orgoglio ricevi dalle mani di Banedon due distintivi di platino, della forma di un sole fiammante, e

li appunti al collare della tua tunica. Ora sei un generale dell'armata di Sommerlund, il più giovane generale che mai sia esistito. L'onore ricevuto rinfranca il tuo spirito, e la notizia che Banedon sarà al tuo fianco ti aiuta a superare la paura per i pericoli a cui andrai incontro. Banedon è vissuto per due anni a Tahou, come Guida della sua corporazione; la sua conoscenza della città e del Pozzo di Tahou, l'entrata dell'antica città che giace sepolta nelle profondità della terra, ti saranno sicuramente d'aiuto.

Il giorno prima della tua partenza per Tahou, i Maghi Anziani riuniscono il Consiglio Superiore. Una torcia dorata viene accesa e messa al centro della grande stanza cilindrica del consiglio, a testimoniare le loro speranze e preghiere per il successo della tua missione.

"Questa torcia brucerà finché tu, Lupo Solitario, seguirai il corso del tuo destino nel sentiero del Ramastan" ti dice Lord Rimoah a nome di tutto il Consiglio Superiore. Poco prima che tutti gli Anziani si siano riuniti tu riaffermi la tua promessa di rifondare la stirpe Ramas: in quel preciso momento la torcia, quasi mossa da un'improvvisa folata di vento, fiammeggia più vivida ed immerge la stanza nella sua luce dorata. Tutti assieme gli Anziani si alzano in piedi ed intonano la loro benedizione: "Possano gli dei Ishir e Ramas proteggerti nel tuo viaggio verso le tenebre, Kor-Skarn!"

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan,* ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

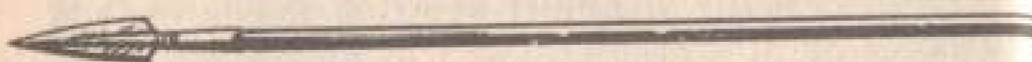
Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan,* hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati "Cerchi di Sapienza", ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan.*)

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella "Arti Ramastan" del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di Armi. Se ti ca-

piterà di combattere con un'Arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere 3 punti alla tua Combattività. Il grado di Maestro Superiore, con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle Armi elencate qui sotto:



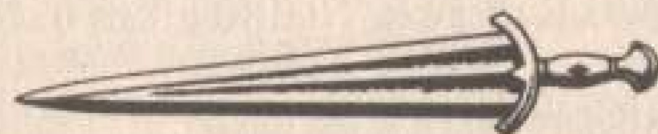
LANCIA



PUGNALE



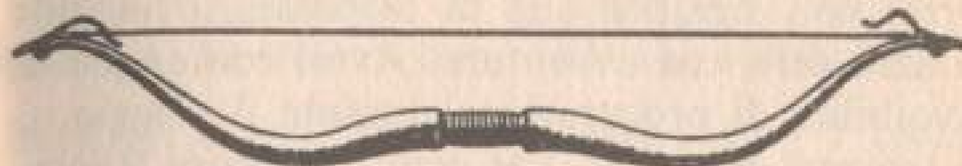
MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Il fatto che ti sia perfezionato nell'uso di tre Armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'Arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Arte della Guerra + 3 punti di Combattività* e segna le Armi che hai scelto nella tabella "Arte della Guerra" sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due Armi.

Controllo Animale
Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina
Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impegnato in combattimento, ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Medicina + 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo superato senza combattere.*

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessore la capacità di spostarsi con grande velocità e destrezza, e non gli farà perdere punti

di Combattività a causa di qualche attacco a sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio Psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali Armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio Psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio Psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio Psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Raggio Psichico + 4 punti di Combattività ma – 2 punti di Resistenza per ogni scontro; Psicolaser + 2 punti di Combattività.*

Scudo Psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo Psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Scudo Psichico – nessuna perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa
L'uso di questa tecnica ti permette di sopportare punte estreme di caldo e di freddo senza perdere punti di Resistenza, e di spostare piccoli oggetti con la sola capacità di concentrazione.

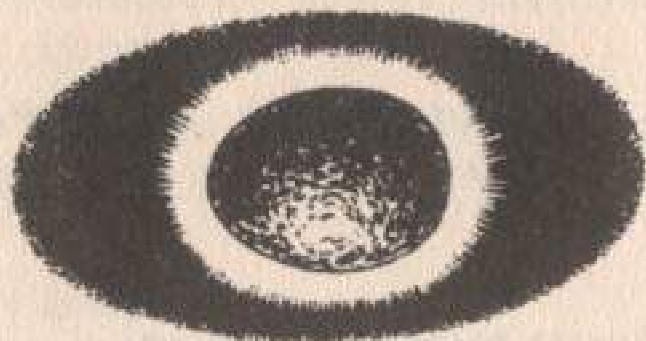
Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro di Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente e gli permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura. La Divinazione ti permette di comunicare telepati-

camente con un'altra persona e di capire se una creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tua scelta sul Registro di Guerra. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *Le segrete di Torgar*.



EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso il territorio di Anari ricevi dai Maghi Anziani una mappa della zona (la trovi all'inizio del libro) e una borsa di monete. Per sapere quante Corone ci sono dentro, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo Monastero, dove saranno al sicuro.

Inoltre puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu entri in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

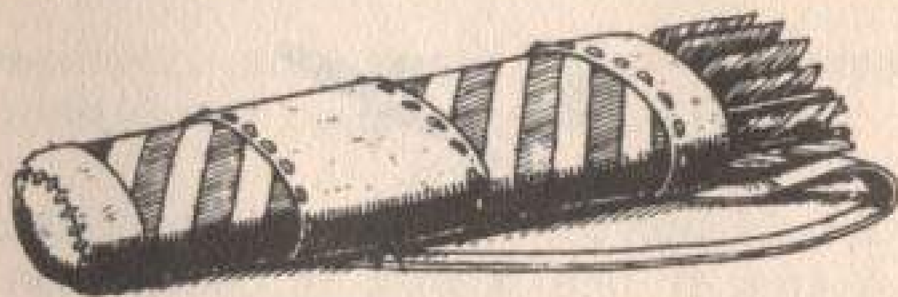
SPADA ("Armi")

POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



ARCO ("Armi")

FARETRA ("Faretra e frecce"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



3 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.

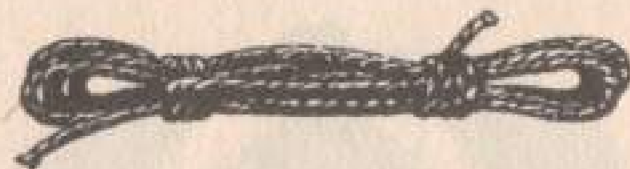


MAZZA ("Armi")



3 SEMI DI FUOCO ("Oggetti Speciali"). Se lanciati contro una superficie dura esplodono e bruciano.

CORDA ("Zaino")



PUGNALE ("Armi")



LANTERNA ("Zaino")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
SEMI DI FUOCO: in tasca
CORDA: nello Zaino
PUGNALE: in mano
LANTERNA: nello Zaino

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

In ogni avventura si possono portare al massimo 12 Oggetti Speciali. Quelli in eccesso possono essere lasciati in deposito al Monastero.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola (per es.: Pugnale Dorato, Pendente Magico . . .). Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una Spada o una Mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se in un combattimento ravvicinato sei armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Se hai già portato a termine qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi già possedere qualche Oggetto Speciale. Il numero massimo di Oggetti Speciali che puoi portare con te è 12. Se ne hai di più puoi lasciarli in deposito al Monastero.

Corone d'Oro: nella Repubblica di Anari la moneta corrente è la Luna, ma vengono accettate anche le Corone al cambio di 4 Lune per 1 Corona.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene

ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scel- to il Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio ti verrà detto che effetto hanno.

Tutte le Pozioni verranno contate come oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio

Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Predatore della Notte si ottiene un Rapporto di Forza di –3 (19–22= –3).

Segna –3 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono

segnati i numeri del Rapporto di Forza; cer
il tuo e fai l'incrocio con il numero estrat
dalla Tabella del Destino (i numeri del Des
no sono segnati ai lati della tabella). Così tr
vi i punti di Resistenza persi sia da Lupo S
litario che dal suo nemico durante ques
scontro (''N'' indica i punti persi dal nemic
''LS'' quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio

Abbiamo detto che il Rapporto di Forza
–3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6,
risultato di questo combattimento è: ''LS
perde 3 punti di Resistenza, più altri 2 p
aver usato il Raggio Psichico.
''N'' perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle ''Resistenza'' del Diario
Combattimento segna i nuovi punteggi d
due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non h
la possibilità di fuggire, devi continuare
combattere, e cioè
7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di R
sistenza del nemico o di Lupo Solitario arriva
a zero; a questo punto chi ha zero viene dichi
rato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventu
è finita. Se muore il nemico, Lupo Solita
continua, ma ovviamente con meno punti
Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento
trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

n certi casi può esserti data la possibilità di sot-
rarti al combattimento tra uno scontro e l'altro.
Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto
ino a quel momento con il solito sistema. Bada
però che non vengono contati i punti di Resi-
tenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da
Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga
per fuggire! Comunque tieni presente che puoi
uggire solo se questa possibilità è prevista
espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che Maestro Ramas raggiunge man mano che proc de nell'addestramento. Ogni volta che porti termine con successo un'avventura di Lupo S litario, aumenta il numero di Arti in cui esperto, fino ad arrivare al massimo grado c può aspirare un Guerriero Ramas: al titolo Grande Maestro Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore (le a **venture Ramastan comi ciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ram

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro Scuole di addestramento, chiamate "Cerchi di Sapienza". Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

erchio di Sapienza Ramastan	**Arti Ramastan necessarie per completarlo**
ERCHIO EL FUOCO	Guerra & Fiuto
ERCHIO ELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
ERCHIO EL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
ERCHIO ELLO SPIRITO	Raggio Psichico, Scudo Psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al t
punteggio dei punti in più, come mostra la t
bella seguente:

Punti-Premio

	Combattività	Resisten
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3
CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

Tutti i punti-premio che acquisisci completan
un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tu
punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate (quattro Arti), di Precettore (cinque Arti), o di Precettore Superiore (sei Arti) ora godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Ramastan:

PRIMATE

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado di bloccare un animale che lo sta per attaccare, bloccandogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di successo dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animale.

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità di ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neutralizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tempo per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più agile del normale ed è in grado di arrampicarsi e di saltare molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri oggetti.

Raggio Psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concen
trando il suo potere mentale su un oggetto, è i
grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramasta
resiste molto più a lungo agli effetti nocivi de
fumi o dei gas tossici.

PRECETTORE

Arte della Guerra
Un Precettore è molto abile a difendersi anch
se combatte senz'armi. Se affronti un combatt
mento senza un'arma, riduci la Combattività c
solo 2 punti invece dei soliti 4.

Sparizione
Un Precettore è molto più abile nello spostar
l'attenzione del nemico lontano dal suo nascon
diglio. Questa abilità aumenta via via che au
menta il grado Ramastan.

Interpretazione
Un Precettore è in grado di scoprire un'imb
scata nemica nel raggio di 400 metri, a mer
che non sia indebolito dalle ferite ricevute o da
la mancanza di cibo.

Scudo Psichico
Un Precettore presenta delle difese mentali mo
to sviluppate, specie contro gli incantesimi e

forme ostili di telepatia. È una capacità che si sviluppa con l'aumentare del grado Ramastan.

Divinazione
Un Precettore in possesso di quest'Arte è capace di riconoscere oggetti e persone dotati di capacità magiche, ma non riesce a farlo se questi sono nascosti.

PRECETTORE SUPERIORE

Controllo Animale
I Precettori Superiori che posseggono quest'Arte sono in grado di invocare l'aiuto di animali selvatici che si trovino nelle vicinanze, sia per farsi dare una mano in un combattimento, sia per usarli come guide o messaggeri. Il numero di animali che possono essere chiamati cresce col crescere di grado del Maestro Ramas.

Sparizione
Usando questa capacità i Precettori Superiori sono in grado di mascherare ogni più piccolo rumore causato dal proprio movimento.

Fiuto
Quest'Arte Ramastan permette a chi la possiede di intensificare a piacere la propria vista, usando i propri occhi come dei telescopi.

Raggio Psichico
Un Precettore Superiore che possiede quest'Arte è in grado di confondere il nemico piantando il

seme del dubbio nella sua mente. L'efficacia d
questa capacità aumenta col crescere del grad
del Maestro Ramas.

Difesa
Usando questa capacità il Precettore Superior
che la possiede, può spegnere il fuoco con l
sola forza di volontà. L'entità e il numero di in
cendi che possono essere spenti aumenta co
crescere del grado del Maestro Ramas.

La natura dei successivi perfezionamenti di ogn
Arte Ramastan sarà spiegata nel paragrafo *Per
fezionamento delle Discipline* dei prossimi libr
di Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprender una missione molto importante per la pace e la sicurezza del tuo paese. Esamina attentamente la mappa all'inizio del libro per renderti conto del territorio in cui dovrai operare, ed eventualmente prendi qualche appunto durante il viaggio: potrà esserti d'aiuto in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nelle prossime avventure di Lupo Solitario, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegliendo attentamente le Arti Ramastan, e facendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico di fortuna, dovresti riuscire a compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario, per portare a termine l'impresa.

Il futuro del Magnamund settentrionale dipende dal successo della tua impresa. Possa lo spirito dei tuoi antenati guidarti sulla strada del Ramastan.

Buona fortuna!

1

Il grande disco della luna piena illumina il cielo: questa notte devi partire per Tahou. I raggi argentati scintillano sul ponte dello *Skyrider*, illuminando l'insegna della Stella di Cristallo e la bandiera di Sommerlund che sventola sull'albero maestro. Gli Anziani del Consiglio Superiore si sono riuniti sul tetto della stanza consiliare, e mentre sali a bordo insieme a Banedon ti fermi sulla scaletta per ricambiare il loro saluto. Bo'sun Nolrim, membro anziano dell'equipaggio di nani, dà il benvenuto a te e al capitano. Dai un'occhiata intorno, e ti accorgi che ben poco è cambiato sullo *Skyrider* da quando hai volato nei cieli deserti della Vassagonia in cerca del *Libro del Ramastan*. L'equipaggio ricorda con piacere quel viaggio, ed è orgoglioso dell'aiuto che ti ha dato in quella pericolosa missione. "Prendi il timone, Bo'sun, e fai rotta verso Navasari!" dà ordine Banedon, mentre ti fa strada sul ponte affollato per condurti alla sua cabina.

Ben presto le luci di Elzian svaniscono, man mano che lo *Skyrider* si inoltra nelle tenebre della notte. Più di un chilometro sotto di voi scorre la giungla di Dessi e i picchi deserti dei monti Xulun sfiorano la chiglia dell'imbarcazione; ma nel confortevole calore della cabina di Banedon non senti alcun movimento. Solo il brusio dei potenti motori ti dà l'idea della velocità a cui stai viaggiando. Dopo un delizioso pasto a base di carne affumicata e frutta secca, Banedon ti spiega il motivo del vostro viaggio verso Navasari, una città a più di cento chilometri

a sud di Tahou. "L'ondata dei nostri nemici sta avanzando attraverso il Magnamund, distruggendo o depredando tutto ciò che incontra" racconta il mago dai lunghi capelli biondi, mostrandoti una mappa del continente appesa alla parete. "Ogni giorno si combatte una nuova battaglia, ed ogni giorno una delle nostre città o un villaggio cade in mano dei Signori delle Tenebre. Prima di avventurarci a Tahou dobbiamo essere sicuri che quella città non sia già stata occupata da Gnaag; altrimenti cadremo di sicuro in trappola. A Navasari ho molti amici fidati che occupano alte cariche nel Senato di Anari. Da loro sapremo se la città resiste ancora, e per quanto tempo può ancora far fronte all'assalto dei Signori delle Tenebre".

Il giorno seguente, a metà mattina, lo *Skyrider* emerge dal Passo Yajo e giunge in vista di Navasari. Banedon prende il timone e vira verso la zona orientale della città, atterrando sul tetto di un magnifico palazzo a forma di stella che sovrasta il fiume Chah. Un gruppo di dignitari, splendenti nelle loro tuniche di seta verde e gialla, saluta il vostro arrivo: sono alcuni degli amici di cui Banedon ti aveva parlato. Con un velo di tristezza questi uomini raccontano lo sventurato susseguirsi di eventi che il loro paese ha dovuto subire. Nel lontano nord la città di Resa è stata distrutta, e la popolazione massacrata da un'armata di Giak. Due giorni dopo l'esercito di Vassagonia ha sferrato un altro attacco alla città di Zila; poi il nemico si è allontanato lungo il Passo di Anari, bruciando e saccheggiando ogni villaggio per cui passava e annientando chiunque osasse opporre resistenza. Tre giorni prima, al confine occidentale con la Slovia, è scoppiata una battaglia nella città di Lovka per il controllo del ponte che attraversa il fiume Churdas. Poco prima di mezzanotte l'orda inferocita di Gnaag si è avventata sulla guarnigione, che ha combattuto con valore; ma all'alba del giorno seguente tutto ciò che restava della città e dei suoi difensori era un acro di terra bruciata, e delle ossa accatastate sopra un carro. Le tre armate di nemici in questo momento stanno avanzando verso Tahou. Il capo dello stato, il Presidente Toltuda, ha ordinato l'evacuazione dalla capitale di tutte le donne e i bambini, e ha iniziato a rafforzare le difese della città, sperando di poter resistere all'assedio. Quando Banedon racconta la tua intenzione di andare a Tahou, uno dei suoi amici interviene con preoccupazione: "Sarebbe poco saggio tentare un atterraggio nella capitale" vi mette in guardia, "su ogni tetto ed ogni torre sono stati posizionati dei grossi cannoni, nel caso che la città venga attaccata dall'aria. I Signori delle Tenebre hanno conquistato Suentina proprio con questa tattica, e gli abitanti di Tahou hanno imparato la lezione grazie ai loro sfortunati vicini. Tahou è raramente visitata da vascelli volanti, e ciò significa che con ogni probabilità la vostra nave potrebbe essere scambiata per il nemico".

Dopo una lunga consultazione, tu e Banedon decidete di lasciare lo *Skyrider* a Navasari per proseguire verso Tahou a cavallo. A Nolrim

viene affidato il comando della nave e dell'equipaggio, con precise istruzioni di aspettare lì fino al vostro ritorno. Se Tahou fosse assediata ed egli non dovesse ricevere vostre notizie entro due settimane, dovrà tornare a Dessi e dare notizia del fallimento della missione.

Il mattino seguente, di buon'ora, tu e Banedon saltate in sella a due cavalli bianchi e partite per il viaggio di due giorni che vi porterà a Tahou. Dopo meno di un'ora scorgete una lunga fila di carri che si sta avvicinando. Sono scortati da un manipolo di cavalieri, e su ognuno di essi sono ammassati donne e bambini.

Se vuoi fermarti a interrogare questa gente, vai al **126**.

Se vuoi superarli e proseguire il tuo viaggio, vai al **274**.

2

Dall'alto balcone di una torre, il minareto del Tempio di Thalis situato nel cuore del Parco dell'Arcobaleno, dai uno sguardo alla città di Tahou. È mezzogiorno, ma la giornata è scura, perché una densa coltre di fumo oscura il cielo. Sotto di te c'è ormai una città distrutta: gli edifici un tempo fastosi ora coprono le strade e le piazze con le loro macerie. Nei punti in cui le mura della città non hanno retto all'assalto ci sono mucchi di cadaveri.

Oltre le mura si estende la pianura, avvolta in una strana nebbia che sale arricciandosi come il fumo di centinaia di fuochi da campo. È talmente densa che capisci subito che è servita perfettamente a nascondere il nemico. Lasci la torre e ti fai strada verso il Distretto Occidentale, dove la battaglia presso le mura infuria ancora. Passi davanti alle rovine dell'Anarium e ti infili in una stradina che conduce alla Porta Occidentale. Un edificio alla fine di questa strada è stato adibito a ricovero per i feriti, ma il tetto si è incendiato e un gruppo di soldati sta disperatamente cercando di evacuare quei poveretti prima che crolli.

Se vuoi fermarti ad aiutare i soldati, vai al **342**.

Se vuoi continuare verso la Porta Occidentale, vai al **179**.

3

Balzi fuori dal nascondiglio come una tigre che si avventa sulla preda. La guardia riesce miracolosamente a parare il primo colpo, ma è atterrita dalla tua abilità nel maneggiare la spada: si ritira verso la camera blindata mentre tu continui l'attacco.

Guardia della Camera Blindata:
Combattività 13 Resistenza 22

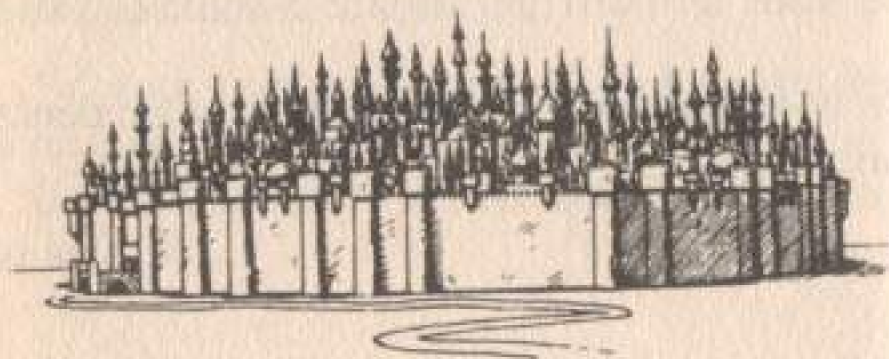
Se vinci il combattimento in meno di tre scontri, vai al **117**.

Se vinci, ma il combattimento dura più di tre scontri, vai al **276**.

4

Lo shock per la caduta e il gelo di quell'acqua scura ti fanno perdere le forze. Cerchi disperatamente di muoverti sott'acqua, finché non vieni assalito dai crampi e non riesci più a resistere. Il dolore si attenua con la perdita dei sensi, mentre affondi lentamente nelle profondità del lago trascinato dal peso del tuo equipaggiamento e dall'acqua gelida che ti riempie i polmoni.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



5

Hai risposto correttamente all'indovinello, e Khmar ti mostra la sua preziosa collezione dalla quale puoi scegliere il premio. Puoi prendere due dei seguenti oggetti, che sono tutti oggetti dello Zaino:

Coppa d'argento
Ampolla di polvere d'oro
Veste talare
Pergamena d'onore
Cavigliera di Giada
Cannocchiale

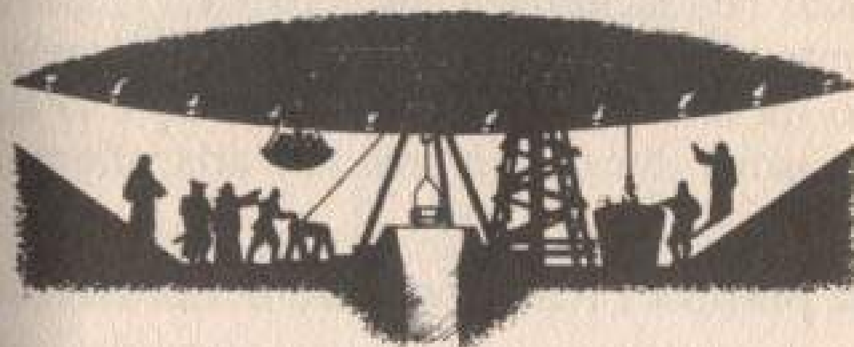
Se possiedi già il numero massimo di oggetti dello Zaino, puoi lasciarne qui due e portare con te il premio.

Dal momento che hai dato così abile prova della tua intelligenza, quegli uomini non se la sentono più di scommettere. Khmar e i suoi figli raccolgono le loro vincite e ti augurano la buonanotte, seguiti immediatamente dai contadini.

Se vuoi fermarti a parlare col padrone della taverna, vai al **268**.

Se vuoi ordinare da mangiare, vai all'**88**.

Se decidi di ritirarti nella tua stanza, vai al **156**.



6

Si sente un forte rumore, ma le porte restano chiuse. Provi a premere a caso i tre bottoni sottostanti, nella speranza di trovare la giusta combinazione: i tre tasti restano incastrati e non puoi fare più nulla.

Vai al **207**.

7

Leghi un capo della corda al piolo più basso e la lasci cadere nell'oscurità. Pochi secondi dopo

senti che la fune ha raggiunto il suolo, e capisci che non dovrai scendere di molto. Mentre ti lasci scivolare verso il basso passi attraverso uno strato di nebbia che luccica di una strana luminescenza verde-blu, e sei metri più sotto tocchi finalmente il suolo. Là vicino giacciono le ossa di un corpo umano.

Se vuoi darci un'occhiata, vai al **186**.

Se preferisci lasciar perdere lo scheletro e vuoi esaminare piuttosto i dintorni, vai al **51**.

8

"Risparmiami queste scuse" sibila quello, "perché stai per incontrarlo di persona!" Improvvisamente si scaglia in avanti con un pugnale ricurvo fra le mani. Fa roteare il polso e la lama affilatissima disegna un arco nell'aria, sfiorandoti la gola.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **36**.

Se non possiedi quest'Arte, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 3, vai al **119**.

Se va da 4 a 9, vai al **260**.

9

La freccia passa tra le spire della creatura: non c'è tempo per tentare un secondo colpo. Rimetti velocemente l'arco in spalla e sfoderi un'altra arma, mentre la creatura si scaglia su di te.

Vai all'**82**.

10

Stai combattendo contro il Sultano di Vassagonia. Non puoi evitare questo scontro e devi combattere fino alla morte.

Sultano Kimah:
Combattività 34 Resistenza 40

Egli è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **350**.



11 *(fig. 1)*

Per un tempo indefinibile continui a seguire la grande strada che taglia il cuore di Zaaryx. Gli edifici allineati lungo questa antica via si sono conservati in modo strano: alcuni sono quasi intatti, mentre di altri non resta che un cumulo di scuro pietrame. Cerchi di tener conto del tempo che passa, ma è un'ardua impresa nella costante semi-luminosità di questo mondo sepolto. Per due volte ti fermi a dormire e a mangiare (cancella 2 Pasti dal Registro di Guerra oppure perdi 6 punti di Resistenza) prima di raggiungere il centro della città. Lì scopri una grande sala, il cui porticato non sembra intaccato dal tempo.

Mentre passi sotto una di queste massicce arcate, noti un gruppo di creature rettiliformi accal-

(fig. 1) C'è un gruppo di rettili intorno ad una specie di uovo

cate in cima ad una scalinata che scende nell'oscurità. Stanno accarezzando un grosso uovo di pelle e parlano fra di loro in un linguaggio di deboli sibili.

Se vuoi avvicinarti a queste creature nascondendoti dietro le colonne, vai al **56**.
Se vuoi chiamarle, vai al **349**.
Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **171**.



12

Sfili una freccia e prendi la mira verso il petto del Giak, che spalanca le fauci giallastre per invocare pietà: ma il suo grido resta mozzato nel momento in cui la saetta piumata gli penetra nel cuore. L'altro Giak si scosta dal corpo del compagno e si rimette in piedi, cercando disperatamente di sfuggire ad un uguale destino. "Aki-amaz!" piagnucola isterico, mentre cerca di scappare nell'ombra di un viottolo.

Se vuoi usare di nuovo l'Arco, vai al **229**.
Se decidi di lasciar scappare il Giak, vai al 57.

13

Dai un'occhiata agli oggetti accatastati sul tavolo e, fra tutti, ritieni che i seguenti ti possano essere d'aiuto:

Pugnale
Cibo per 3 Pasti
Corda
Fiasca d'acqua
Torcia
Acciarino
Arco
3 Frecce
Coperta
Lancia

Se vuoi prendere uno qualsiasi di questi oggetti, ricordati di modificare adeguatamente il tuo Registro di Guerra.

Vai al **181**.

14

Al bagliore tremolante della luce riesci ad intravedere, nell'oscurità della fine del passaggio, un pannello. Dalle pareti pendono delle strane piante rampicanti, ma solo quando ti trovi a pochi passi dal pannello ti accorgi che non si tratta proprio di piante: sono i tentacoli di un Roctopus annidato tra le pareti.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado Ramas di Primate o uno più alto, vai al **345**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **32**.

15

La tua capacità di Controllo Animale restituisce subito al cavallo il suo solito temperamento tranquillo. Gli dai una pacca affettuosa sul collo e cerchi di spingerlo a camminare, ma quello continua a rifiutarsi di muovere un passo. Stai quasi per usare la tua capacità e ordinarglielo, quando improvvisamente capisci il motivo della sua ostinazione: la testa luccicante di un enorme serpente verde è comparsa all'improvviso tra l'alta vegetazione che ancora nasconde il corpo della bestia. La sua lingua giallastra si muove affamata tra i denti affilati e velenosi, e i freddi occhi neri controllano ogni tua mossa.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **216**.

Se vuoi sfoderare un'altra Arma nel caso che la bestia ti voglia attaccare, vai al **325**.

Se decidi di lanciare un grido d'avvertimento a Banedon, vai al **348**.

16

Tiri fuori dalla tasca il Seme e lo lanci con tutta la tua forza verso la bocca spalancata. Il Seme di Fuoco esplode tra le fauci in una grande fiammata, ustionando la bocca della creatura che urla dal dolore. Con un colpo secco la bestia sbatte violentemente la testa squamosa contro il soffitto e ricade pesantemente al suolo.

Con la forza della disperazione fai ricorso a tutta la tua abilità Ramas, e ti concentri per aprire la serratura. Lo sforzo intenso ti costa 2 punti di Resistenza, ma finalmente ce la fai.

Vai al **326**.

17

Le guardie ti trattano con cameratismo, e sorprendentemente ti aiutano volentieri a trovare la strada. "Segui quella via" ti indica il più alto dei due, puntando l'indice verso il viale, "e prendi la prima a sinistra. Quando avrai raggiunto la Fontana dei Serpenti Cantanti, gira a destra e poi svolta alla seconda stradina a sinistra. Ti porterà dritto alla casa di Chiban, in Via delle Mignatte". Li ringrazi ed accetti una sorsata del loro vino prima di salutarli.

La strada che ti hanno indicato le guardie si rivela giusta e in meno di venti minuti ti ritrovi di fronte alla casa del mago, in Via delle Mignatte.

Vai al **75**.

18

Scendi da cavallo e consegni le redini a Banedon prima di avvicinarti all'entrata della capanna. Con la punta dell'arma sollevi il chiavistello e spingi pian piano la porta. Chissà cosa ti aspetta lì dentro! Entri, e non trovi nessuno: la capanna è arredata con un tavolo, un letto e una sedia. Sopra il fuoco, acceso da poco con del legno fresco, una brodaglia maleodorante sta bollendo in un pentolone.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **143**.

Se vuoi dare ancora un'occhiata in giro, vai al **265**.

Se decidi di lasciare la capanna e di proseguire il tuo cammino verso Tahou, vai al **123**.

19

I mercenari intascano le monete d'argento, e tu chiedi: "È qui che è tenuto prigioniero un uomo del nord dai capelli biondi?"

"Non più" risponde il soldato barbuto. "L'hanno fatto salire su un carro circa un'ora fa, per portarlo alla Corte dei Magistrati".

"Il tribunale è laggiù" dice l'altro uomo, indicandoti la strada, "la prima strada a sinistra, Via delle Forche".

Vai al **284**.

20

La risata beffarda del Sultano è l'ultima cosa che senti, prima che la tremenda fiammata scarlatta ti devasti il petto.

La tua vita finisce tragicamente qui, a Tahou, per mano del diabolico Sultano di Vassagonia.

21

Il Kraan si alza in volo senza guida e il suo grido di sgomento echeggia nel villaggio deserto. Lo guardi oltrepassare il fiume e dirigersi a nord; poi volgi lo sguardo ai cadaveri dei tuoi nemici.

Se vuoi perquisirli per procurarti qualche oggetto che ti possa esser utile, vai al **172**.

Se vuoi seguire il sentiero che conduce fuori dal paese, vai al **63**.

22

Prendi una freccia e senza esitazione la tiri contro la prima delle creature. Il dardo penetra profondamente nel cuore del mostro, che stramazza al suolo a braccia stese. Gli altri si fermano a guardare il loro compagno, e un guizzo di terrore balena nei loro occhi scuri e senza vita.

Se vuoi cogliere l'occasione per fuggire salendo la scala, vai al **104**.

Se decidi di porre mano alla tua arma, nel caso che quelle creature invadano la caverna vai al **71**.

23

Alla fine del vialetto c'è una tabella, simile ad una grossa lancia piantata nel terreno. Vi sono inchiodate tre frecce, ciascuna delle quali indica una strada che si perde nel dedalo di taverne fumose e di botteghe che affollano questa zona di Tahou.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **337**.

Se vuoi dirigerti a nord, nell'Androna dell'Affossatore, vai al **158**.

Se vuoi andare verso est, nel Vicolo delle Mura Orientali, vai al **250**.

Se vuoi girare ad ovest, nel Vicolo di Varta, vai al **278**.

24

Stai per sfoderare la tua arma, quando senti Banedon che ti sussurra: "Seguimi!" I soldati non lo hanno sentito, e mentre tu lasci cadere l'arma, essi si fermano a guardarla. In quell'istante Banedon recita un'antica formula magica e dalle sue braccia stese sgorga un getto di fibre appiccicose: il sergente e una dozzina dei suoi uomini vengono catturati nella rete di filamenti collosi che imprigiona uomini e cavalli. Banedon incita il suo cavallo davanti agli occhi esterefatti di quei pochi che si sono salvati dall'incantesimo, e tu lo segui prontamente. Qualcuno si lancia all'inseguimento, ma i vostri cavalli sono molto più veloci: presto anche gli ultimi desistono e tornano dai loro compagni.

Solo quando i cavalieri e le alte pietre spariscono all'orizzonte, tirate le redini e rallentate il passo.

Ricordati di cancellare un'arma dal Registro di Guerra, prima di proseguire la tua ricerca.

Vai al **213**.

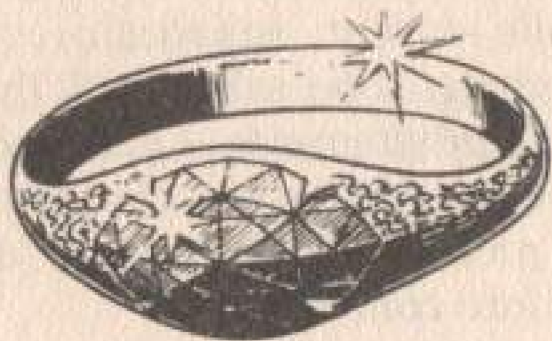
25

Con movimenti frenetici apri lo Zaino e cerchi la fiala. Non appena ingoi una manciata di quelle pillole blu, senti il dolore di polmoni diminuire, e una nuova carica d'energia percorrere le tue membra. Il tuo corpo, attraverso i pori della pelle, sta assorbendo l'ossigeno dell'acqua. Con delle potenti bracciate risali alla superficie di quell'acqua nera: la riva appare lontanissima nella debole luce che ti circonda, ma ti metti a nuotare in quella direzione con tutta la velocità che le tue membra gelate ti consentono.

Dolorante e bagnato fino alle ossa, esci a fatica dall'acqua e crolli esausto sulle pietre lisce della riva.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **298**.

Se non la possiedi, vai al **41**.



26

"Ah!" sbotta il comandante con disprezzo. "E così tu saresti uno studioso di magia, un apprendista dei misteri dell'arcano! Ma allora come mai non sei in grado di rispondere a una domanda così semplice?"

Con un rapido gesto delle mani dà un segnale ai suoi uomini. Sarebbe inutile tentare di fuggire: non ti resta che alzare le braccia ed arrenderti.

Vai al **312**.

27

Sfoderi la tua spada dorata, appena in tempo per parare il colpo e farlo deviare sulle scale.

Una tremenda esplosione distrugge i rettili e le loro armi: nel corridoio ora sono sparpagliati i resti bruciacchiati dei tuoi nemici.

Con movimenti frenetici cerchi disperatamente di liberarti le gambe, tagliando gli uncini con la punta della Spada del Sole. Finalmente ce l'hai fatta: ti lanci giù dalle scale più velocemente che puoi.

Vai al **241**.

28

Quei miseri mendicanti sono felicissimi del tuo atto di generosità: le loro sudice facce si illuminano di gioia mentre si dividono le monete d'oro. Una vecchia ti tira la manica, e con l'indice deforme ti mostra una piccola capanna di legno staccata dalle altre. Dice che quella è la casa del loro stregone, il santo del villaggio. Poi si offre di portarti da lui per farti benedire.

Se vuoi andare con la vecchia, vai al **180**.

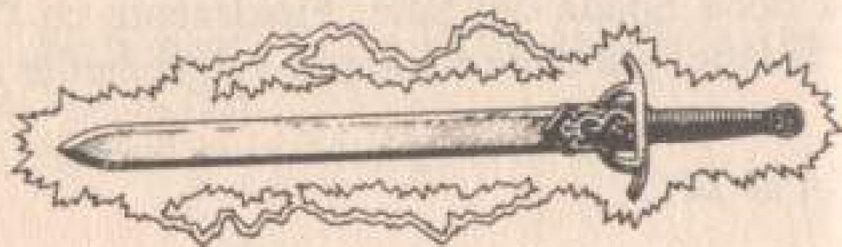
Se decidi di rifiutare la sua offerta e di lasciare il villaggio, vai al **52**.

29

La tua abilità Ramas ti fa subito riconoscere queste pillole: sono compresse di polvere di Sabito, estratta dalle radici della pianta. Grazie ad esse il corpo umano è in grado di assorbire l'ossigeno dall'acqua attraverso i pori della pelle: chiunque ingoi una di queste pillole sarà in grado di 'respirare' sott'acqua. La fiala contiene pillole sufficienti per due dosi.

Se vuoi tornare all'Androna dell'Affossatore e continuare per la tua strada, vai al **334**.

Se preferisci continuare in questa direzione, vai al **278**.



30

Salti oltre i cadaveri dei Drakkar e ti affretti a tamponare la breccia nella Porta Occidentale. Seguendo il tuo eroico esempio, le guardie si raggruppano ed erigono una barricata improvvisata in difesa del cancello. Quando la situazione è sotto controllo lasci la Porta Occidentale e segui i bastioni dirigendoti verso nord, dove la battaglia continua ad infuriare.

Vai al **168**.

31

La galleria è molto stretta, ma è alta abbastanza per permetterti di entrare a cavallo. Sproni il cavallo nel passaggio ventoso, illuminato dal bagliore delle ali di un nugolo di mosche fosforescenti che sciamano là sotto. A poco a poco la galleria scende verso una caverna, il cui pavimento è coperto da pozzanghere di un liquido biancastro che scaturisce da fessure nella roccia. Il tuo cavallo alza il capo, annusa l'aria e nitrisce furiosamente, mettendoti in guardia: nell'ombra distante si sta nascondendo qualcosa.

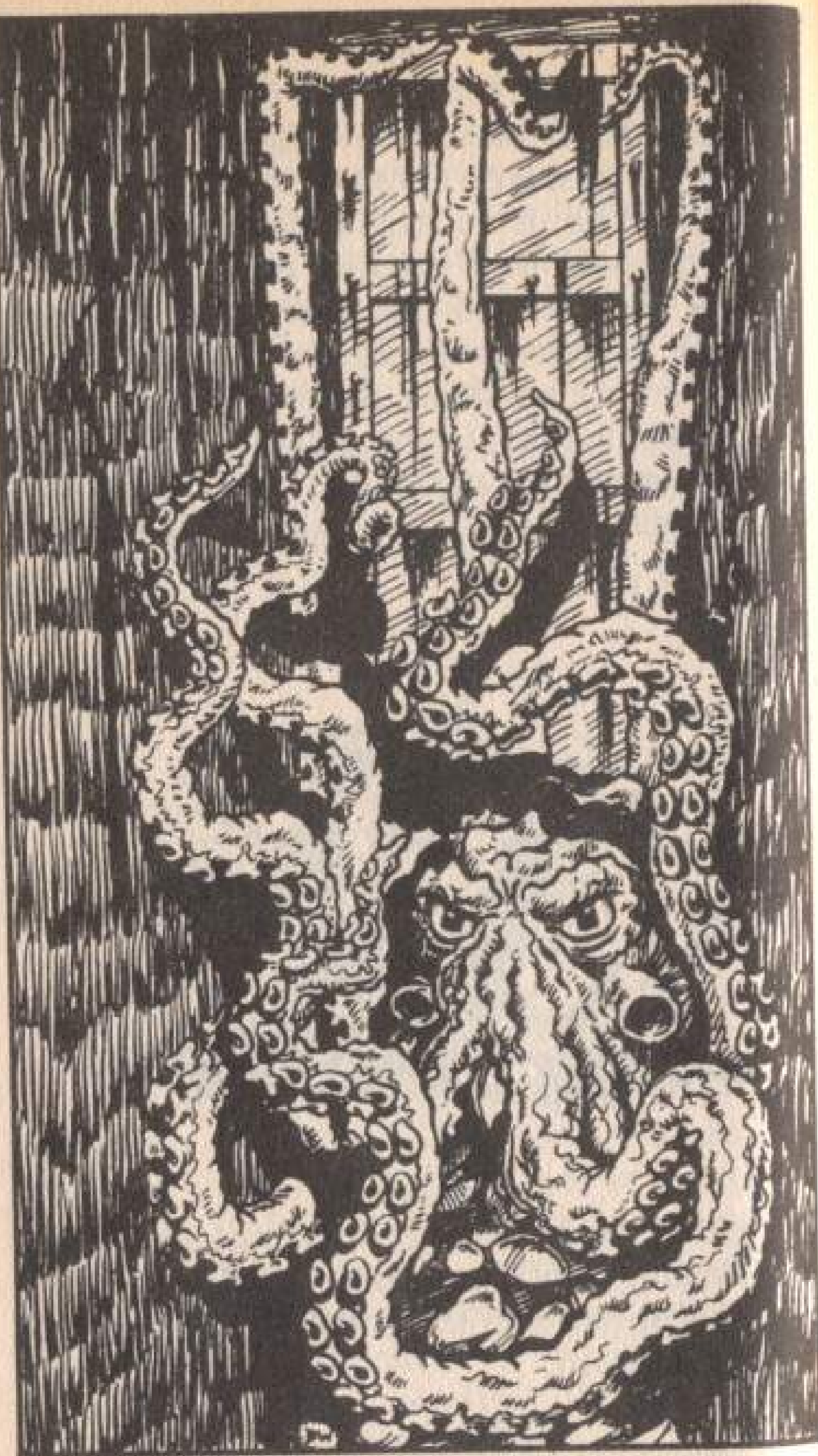
Vai al **129**.



32 *(fig. 2)*

La tua luce ha svegliato il Roctopus, che snoda i suoi lunghi, viscidi tentacoli, facendoli strisciare dalla parete verso di te: sembrano una massa di serpenti contorti.

Roctopus:
Combattività 18 Resistenza 18



(fig. 2) Sono i viscidi tentacoli del Roctopus

La creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. A causa delle anguste misure del passaggio, sei costretto a ridurre di 2 punti la tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **139**.

33

Appena c'è un po' di luce noti un oggetto a terra, sui gradini; uno dei rettili lo ha lasciato là prima di fuggire. Si tratta di un pezzo di metallo di forma esagonale, su cui è inciso un numero.

Se, nel corso di questa avventura, hai già visto ed esaminato uno di questi strani esagoni, vai al **161**.

Se non ne hai mai visto uno prima, e desideri darci un'occhiata, vai al **283**.

Oppure lascialo là e scendi le scale, andando al **130**.

34

Guyuk vi porge la chiave delle rispettive stanze e vi offre un bicchierino di lovka della casa. Accettate con gratitudine e ingoiate in un solo sorso il liquore corroborante.

In quel momento noti che all'altro capo della vostra tavolata è seduto un uomo con i suoi due figli. Sembrano giocare d'azzardo con un gruppo di contadini seduti di fronte a loro, ma non riesci a vedere nessuno scambio di denaro.

Se vuoi avvicinarti e sederti vicino a loro, vai al **339**.

Se preferisci conversare con Guyuk, vai al **268**.

Se vuoi ordinare del cibo, vai all'**88**.

35

Facendo ricorso alle tue capacità Ramas, riesci a mettere a fuoco una torre molto distante, una delle tante che rinforzano le mura della città. Questa segna il confine tra il Distretto Occidentale e quello Settentrionale, e ciò che vedi conferma i tuoi sospetti: in cima alla torre c'è il tuo compagno, Banedon. Tiri un sospiro di sollievo nel capire che è ancora vivo, e decidi di partire senza indugio in direzione della torre.

Vai al **131**.



36

La tua capacità Ramas ti aveva già messo in guardia, e riesci a sottrarti all'attacco grazie alla velocità delle tue reazioni. Con un solo gesto velocissimo sfoderi la tua arma e ti avventi sul nemico, mozzandogli il braccio all'altezza del gomito. Il braccio ed il pugnale cadono sul tavolo e il soldato crolla a terra urlando dal dolore. Sconvolto da ciò che ha appena visto, il suo compagno sposta con un calcio la panca e si allontana dal tavolo. Ma la folla di ubriachi lo incita a reagire: così estrae la spada dal fodero e si lancia all'attacco.

Mercenario Ubriaco:
Combattività 15 Resistenza 26

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **328**.

Se vuoi affrontare il nemico e vincerlo, vai al **170**.



37

L'eremita esce dalla capanna e ti conduce verso un enorme spuntone di roccia sospeso sopra un intrico di cespugli e fogliame. Dietro quell'ammasso di vegetazione si nasconde l'entrata di una caverna. Un rivoletto d'acqua sgorga dalla bocca della cavità e dalle distanti profondità emerge l'eco dello scrosciare del fiumiciattolo.

"Segui il sentiero nella caverna. Non deviare mai. Uscirai presto dall'altra parte delle colline e ti ritroverai proprio di fronte a Tahou. Buona fortuna". Con queste parole l'eremita ti saluta e se ne ritorna alla sua capanna, impaziente di divorare il cibo fresco che gli hai dato.

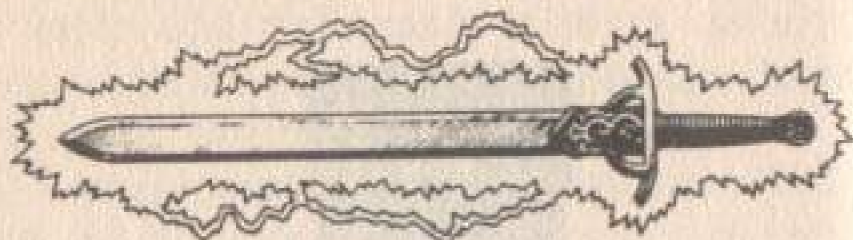
Vai al **282**.

38

La scala ondeggia paurosamente nell'oscurità: devi calcolare la velocità alla perfezione, se vuoi atterrare con un salto sul bordo strettissimo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **317**.
Se va da 5 in poi, vai al **138**.



39

Approfittando della copertura offerta dalla folla, riesci a scappare dal recinto che circonda la Casa del Senato ed entri in un labirinto di vicoli che si perdono nel vicino distretto, conosciuto come il Quartiere dei Ladri. Ma la tua fuga non è passata inosservata. Da una torre dell'Anarium, il Capitano delle Guardie del Senato ha seguito il tuo percorso con un cannocchiale, e ha dato ordine ai suoi uomini migliori di scovarti.

All'angolo di un vicolo buio senti delle risa di gente ubriaca che provengono dalla porta semisfasciata di una birreria. Stai per allontanarti, ma un improvviso rumore di passi pesanti ti fa cambiare idea. Scendi velocemente le scale e ti rifugi in quella taverna sotterranea.

Vai al **212**.

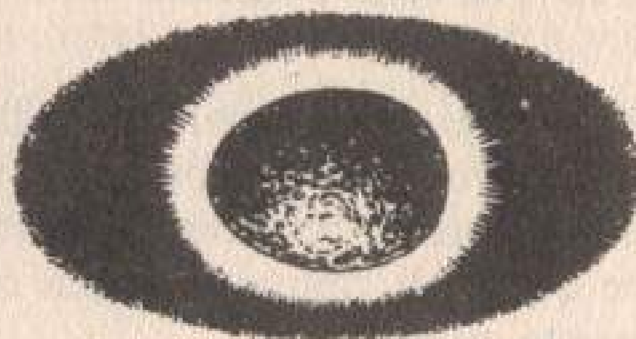
40

Le alte spighe di grano diventano più piccole e più rade, man mano che il campo digrada verso la riva del fiume Churdas. Una lunga banchina di ghiaia costeggia il fiume sulla sponda occidentale, e dall'altra parte, alcune centinaia di metri più in là, vedi le piatte pianure della Slovia estendersi senza fine verso l'orizzonte. Seguite verso monte il percorso di questo grande fiume fino a quando, in lontananza, scorgi le prime case di un villaggio.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Primate, o uno superiore, vai al **199**.

Se vuoi dare un'occhiata da vicino a quel villaggio, vai al **103**.

Se decidi di evitarlo, devi allontanarti dalla riva del fiume e tornare nei campi di grano; vai al **111**.



41

Appena i tuoi occhi si sono abituati alla debole luce verdastra, noti qualcosa di strano sulla riva, un centinaio di metri più in là. Ti avvicini con cautela e scopri che si tratta della corda che teneva legata l'imbracatura: quest'ultima ora si trova in fondo al lago. Dai un'occhiata alla cor-

da e scopri che è stata tagliata di netto con una lama affilata. A questa inaspettata sorpresa il cuore ti batte all'impazzata, ma cerchi di tenerti calmo e di capire chi possa aver commesso questo sabotaggio. Conosci solo una persona capace di un'azione così spietata.

Vai al **298**.

42

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas imiti alla perfezione il dialetto di Tahou, e racconti al comandante di aver vissuto gran parte della tua vita in quella città. Lui ti guarda con sospetto, ma prima che possa farti qualche domanda per coglierti in fallo, Banedon ti viene in aiuto. "Siamo studenti di Chiban il Mago" vi interrompe il tuo amico. "Vive nella Casa della Corporazione, in Via delle Mignatte. Sarà il nostro garante!"

Il comandante aggrotta la fronte e sbuffa: "Mah! Lasciamoli entrare. Abbiamo bisogno di tutti gli uomini che possiamo trovare. Il loro sangue varrà come quello di chiunque voglia morire in difesa di questa città".

Vai al **113**.

43

È di forma esagonale, ed è fatto di un foglio sottilissimo di metallo chiaro su cui è inciso il numero '6'. (Segnalo in margine al Registro di Guerra, nel caso ti possa servire durante questa avventura.)

Il metallo comincia a scaldarsi, e ben presto riesci a piegarlo con le dita delle mani. Improvvisamente prende fuoco, costringendoti a mollare la presa prima di scottarti. Non appena l'oggetto infiammato tocca l'acqua del lago, esplode formando una nuvola di fumo bianco e polveroso. Il boato echeggia sull'acqua e ti decidi a scappare di là prima che qualche altra spaventosa creatura giunga a vedere cosa sta succedendo.

Vai al **175**.

44

Con estremo coraggio combatti contro i soldati a cavallo, ma per ognuno di loro che riesci ad uccidere altri due arrivano a rimpiazzarlo. Alla fine sei sopraffatto dal loro numero sempre crescente: cominci a perdere le forze e vieni gettato a terra, dove resti schiacciato dagli zoccoli dei cavalli.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

45

Il sentiero ti conduce fino alla periferia di un piccolo villaggio, sulle sponde del fiume. Sembra completamente deserto, come se gli abitanti fossero scappati in fretta, senza portare via nulla. L'imposta di una finestra sbatte in lontananza, e un brivido premonitore ti percorre la


(fig. 3) Due rettili imbracciano una lunga asta di cristallo

schiena mentre avanzi lungo il selciato. Mentre ti avvicini alla riva del fiume senti degli altri rumori, che bloccano il tuo cavallo: è il terribile suono della voce dei Giak.

Vai al **120**.

46 *(fig. 3)*

La tua cautela è giustificata. Appena la porta si apre, una violenta scarica d'energia ti passa sopra la testa ed esplode con un tremendo boato alle tue spalle. È stata lanciata da un tubo di cristallo splendente tenuto da due rettili, acquattati nel corridoio davanti a te. Le loro orribili fauci si spalancano dalla sorpresa, nel vedere che ti rialzi in piedi e corri verso di loro con l'arma sfoderata e pronta a colpire.

Crocaryx:
Combattività 12 Resistenza 38

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Grazie alla velocità del tuo attacco, non tener conto dei punti di Resistenza che perderai nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **241**.

47

Nel corso degli anni l'umidità che pervade la prigione ha intaccato la porta di ferro della cella. Usando la tua abilità Ramas, riesci a manomettere il meccanismo di chiusura facendo vibrare la sbarra corrosa che chiude la porta.

L'uso della tua capacità psichica ti costa 2 punti di Resistenza, ma riesci ad uscire di là in meno di un minuto.

Vai al **185**.

48

Una fiammata scarlatta sgorga dalla sfera e ti si avventa contro. Sei pronto ad affrontare l'attacco, ma ecco che la lingua di fuoco devia dalla sua traiettoria e ti lambisce la spalla. Perdi l'equilibrio e senti un dolore acuto al braccio: la fiammata esplode da qualche parte nella strada alle tue spalle, e tu perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **128**.

49

Banedon ti aiuta a fuggire, recitando una formula magica che fa levitare i soldati ubriachi. Appena si rendono conto di non toccare più il suolo si mettono ad urlare terrorizzati, mentre continuano a fluttuare in aria fino a toccare le travi del soffitto, sozze di fuliggine. La gente trova questo spettacolo molto divertente, e mentre tutti ridono a crepapelle ne approfitti per uscire di corsa e fuggire lungo la strada.

Vai al **146**.

50

La risposta è esatta! Khmar è il primo a congratularsi per la tua abilità e ti restituisce il denaro che avevi perso. Dopo una tale prova della tua intelligenza i contadini si guardano bene dal continuare a scommettere. Raccolgono le loro cose e ti augurano buonanotte; Khmar e i suoi figli li seguono poco dopo, e tu e Banedon restate da soli.

Se vuoi metterti a parlare con il padrone della taverna, vai al **268**.

Se vuoi ordinare da mangiare, vai all'**88**.

Se preferisci andare anche tu a dormire, vai al **156**.

51

Le mura di questa stanza di pietra si restringono in un punto, dove si apre l'imboccatura di una galleria che scompare ripida nella dura roccia nera. Entri e scendi verso una debole luce fluttuante che segna la fine del passaggio. A metà strada senti un boato sordo, come il rumore di un terremoto distante. Nel soffitto compaiono delle crepe e una valanga di pietrame e di polvere ti crolla addosso. La gola e gli occhi ti bruciano da morire, non riesci a vedere più nulla e respiri a fatica.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **118**.

Se non la possiedi, vai al **291**.

52

Verso mezzogiorno la strada di terra battuta inizia a salire dolcemente verso una casa dal tetto a terrazza, che si staglia contro l'orizzonte. Fuo-

ri, davanti all'entrata, c'è un cavalletto a tre gambe sopra un fuoco acceso con letame di ghorkas. Ad un gancio del cavalletto è appeso un pentolone di rame stagnato pieno di minestra, e un gruppo di contadini aspetta in fila che il liquido torbido cominci a bollire. Il puzzo è tremendo, e il fuoco ha bisogno di essere ravvivato spesso. Vicino alla casa c'è un sentiero sconnesso che si diparte dalla strada principale e scompare verso ovest. Una tabella di legno marcero e contorto è orientata in quella direzione. C'è scritto:

TAHOU - 95 CHILOMETRI

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **96**.

Se vuoi seguire il sentiero, vai al **187**.

Se vuoi provare ad interrogare i contadini, vai al **252**.

Se decidi di continuare il cammino lungo la strada principale, vai al **318**.



53

La corda si scuote e istintivamente ti aggrappi all'imbracatura, che sbanda di colpo da una parte. Le nocche delle tue mani sbiancano per lo sforzo e il sudore ti imperla la fronte. La cinghia continua a scivolare: nel buio senti un colpo secco: la corda si spezza e precipiti di sotto!

Vai al **141**.

54

Il sergente riferisce con arroganza il tuo caso a Gwynian, ma il Primo Magistrato non sembra impressionarsi molto al racconto dei tuoi crimini. "Non sai chi è costui, che tu hai portato dinanzi a questa corte?" chiede. Il sergente sembra perplesso: un rivoletto di sudore gli bagna le gote arrossate: ora ha perso quell'aria spavalda! Dopo un lungo ed imbarazzante silenzio finalmente risponde: "Ehm . . . nossignore".

"Questo è Lupo Solitario, l'ultimo Maestro Ramas di Sommerlund. Non hai mai sentito parlare di lui?"

"Sissignore" risponde umilmente l'uomo, incredulo a ciò che sta sentendo.

"Do ordine che gli sia restituito l'equipaggiamento. Si facciano cadere tutte le accuse contro di lui!"

Il suono di un campanello segnala la fine dell'udienza, e il tribunale si vuota. Vieni liberato dalla gabbia e scortato fino alla stanza privata del Primo Magistrato, dove ti vengono restituiti i tuoi effetti personali. (Rimetti a posto il Registro di Guerra.)

Vai al **76**.

55

Il vicolo si fa sempre più stretto e buio, man mano che sale verso la Porta Orientale. Una pattuglia di guardie armate sta scendendo a passo di marcia dalla collina, guidata da un ufficiale che indossa una cotta di maglia. Appena ti vede dà ordine ai suoi uomini di puntarti contro le balestre: "Arrenditi, o morirai!" grida infuriato. Davanti a te vedi diciotto balestre puntate contro il tuo cuore.

Se vuoi arrenderti davanti a quella pattuglia, vai al **192**.

Se vuoi girarti e scappare, vai al **211**.

56

Il lastricato scuro è coperto da un sottile strato di sabbia, che scricchiola ad ogni tuo passo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore Superiore, vai al **144**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto il grado richiesto, vai al **349**.

57

Mentre si allontana il rumore dei passi del Giak, il tuo sesto senso ti dice che il nemico ti ha riconosciuto. Quando raggiungerà i suoi compagni, e racconterà cos'è successo, torneranno senz'altro in massa. Decidi saggiamente di andartene; rimonti a cavallo e imbocchi il sentiero che porta fuori dal villaggio.

Vai al **63**.

58

Vicino alla poltrona del Presidente c'è un piedistallo di marmo dove è fissato un faro di bronzo: il simbolo di Anari della giustizia e dell'ordine. Il Presidente sposta la mano sul bracciolo imbottito della poltrona e schiaccia un pulsante. Tutti gli sguardi fissano il faro, e con un gran bagliore una fiammata verde parte ruggendo verso il soffitto.

"Il Senato è favorevole ad aiutarti nella tua impresa, Lupo Solitario" dice solennemente il Senatore Zilaris. "Vieni, ti scorteremo fino alla Piazza dei Dragoni e cominceremo i preparativi per l'apertura del Pozzo".

L'assemblea è sciolta, e i vari capi sono convocati per accompagnare te e i Senatori al Pozzo di Tahou. Sali su una carrozza insieme al Presidente, al Senatore Zilaris e al Senatore Chil, ansioso di scusarsi per essersi opposto alla maggioranza dei votanti. "Spero che mi perdonerai, Lupo Solitario" ti dice con fare ipocrita. "Ho pensato di agire per il bene del mio paese, ma ora mi accorgo che stavo sbagliando". Annuisci sorridendo, nella speranza che la smetta con le sue inutili adulazioni. Lui ti ricambia il sorriso e si rivolge al Presidente: "Signore, sento di dovermi scusare per il mio comportamento durante la seduta del Senato. Se questa notte Lupo Solitario deve entrare nel Pozzo, è nostro dovere assicurarci che sia adeguatamente equipaggiato. Propongo di fermarci ad uno dei miei magazzini, dove potrà prendere qualsiasi cosa gli possa essere utile".

Il Presidente è d'accordo, e la carrozza viene fatta fermare al magazzino vicino alla Piazza dei Dra-

goni. Il Senatore Chil controlla gran parte dei commerci della città e provvede all'allestimento di armi ed armature dell'esercito. Il suo magazzino è pieno di merce, e sei incoraggiato a prendere qualsiasi cosa desideri. Tra i tanti oggetti, questi ti sembrano i più utili:

Corda
Daga
Coperta
Mazza
Arco
Fiasca d'acqua
6 Frecce
Faretra
Spadone
Lanterna
Pugnale

Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, segnali sul tuo Registro di Guerra rispettando le regole.

Vai al **124**.

59

Corri su per le scale, ma il primo piano è già invaso dalle fiamme. Una raffica di vento appicca il fuoco alla scalinata, bruciandoti la tunica e il viso (perdi 2 punti di Resistenza) e costringendoti a tornare nella strada. Non ce l'hai fatta a liberare coloro che sono rimasti imprigionati in quell'inferno, e non ti resta altro che allontanarti in fretta per raggiungere la Porta Occidentale.

Vai al **179**.

60

"Entrare nel Pozzo?" gridano incredule le guardie. "Sei completamente ammattito o ci stai prendendo in giro?"

Cerchi di spiegare loro qualcosa, ma le guardie si innervosiscono e si rifiutano di ascoltarti. "Scendete immediatamente da cavallo!" gridano. "Siete entrambi in arresto!"

Se vuoi obbedire al loro comando, vai al **312**.

Se vuoi provare a scappare, vai al **72**.

61

Hai fatto meno di una dozzina di passi, quando senti un dolore lancinante alla testa. Una nuvola di nebbia ti circonda e ti stringe in una morsa paralizzante. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico e abbia raggiunto il grado di Precettore, o uno più alto, perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per resistere al dolore, riesci a girarti e a fronteggiare l'avversario che sta per colpirti.

Vai al **301**.

62

Il vicolo è stretto e buio, ma l'istinto ti permette di seguire il borseggiatore che sta scappando di corsa. Improvvisamente quello si accorge che lo

stai tallonando e si infila nell'entrata laterale di un grande edificio a tre piani.

Se vuoi seguirlo dentro quel palazzo, vai al **217**.

Se decidi di abbandonare la caccia, puoi tornare all'Androna dell'Affossatore e continuare per la tua strada. Vai al **334**.

63

Il sentiero scende verso una vallata, passa un ponticello di legno sopra un corso d'acqua quasi stagnante e risale verso la cima del colle. Una volta oltrepassata la cresta arrivi ad un incrocio con la strada principale; una tabella di pietra bianca indica verso sinistra. C'è scritto:

TAHOU - 90 CHILOMETRI

Hai molta fame e devi consumare subito un Pasto, oppure perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare il tuo viaggio verso Tahou, vai al **145**.

64

Il tuo corpo è pervaso da ondate di dolore, e ti sembra che una morsa invisibile ti schiacci la testa. L'attacco psichico continua ad aumentare d'intensità; gridi di dolore, sei completamente paralizzato e inerme: perdi 5 punti di Resistenza. L'uomo ti ordina di rivelargli la ragione per cui ti trovi là: non puoi opporti in alcun modo.

Vai al **305**.

65

"Bene, ciò è molto interessante" risponde sarcasticamente il comandante. "Forse mi puoi anche dire quando è stato trasportato là dal Distretto Occidentale?"

Con un gesto della mano dà un segnale ai suoi uomini. Tentare la fuga sarebbe un suicidio: non ti resta altro che alzare le mani ed arrenderti.

Vai al **312**.

66

Appena anche l'ultimo dei nemici è caduto sotto i tuoi colpi mortali, liberi il cavallo e salti in sella. Banedon è già partito al galoppo, e il suo mantello gli svolazza sulle spalle come un paio di ali blu: istintivamente sproni il cavallo verso di lui, allontanandoti dal campo di battaglia mentre appaiono altri nemici.

Vai al **293**.

67

La creatura digrigna i denti, e tu osservi con orrore quelle fauci mostruose. Cerchi disperatamente una via d'uscita, prima che il mostro ti assalga e ti ingoi in un sol boccone.

Se hai un Seme di Fuoco, vai al **16**.
Se possiedi un Anello Psichico, vai al **214**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **277**.

68

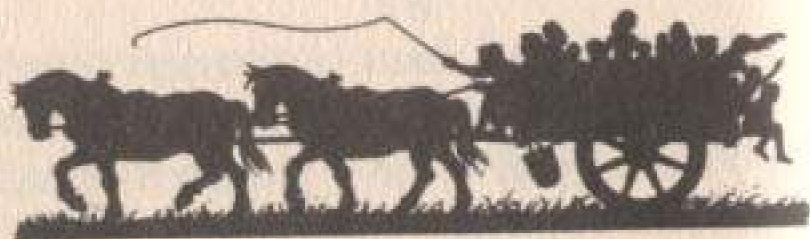
Aspetti che i due finiscano di fumare la pipa ed entrino, prima di avvicinarti alla caserma. Scivoli come un'ombra lungo la parete fino a trovare una porta aperta ed incustodita: l'entrata delle cucine. Cerchi di nasconderti lì, in una delle dispense, da dove puoi origliare la conversazione tra i cuochi che stanno preparando la cena. L'argomento principale è l'avanzata delle armate nemiche. Dopo più di un'ora, finalmente, senti parlare di Banedon.

"Almeno ora non dobbiamo più dargli da mangiare" dice uno di loro, "l'hanno portato alla Corte dei Magistrati, in Via delle Forche. Dopo quello che ha combinato non credo proprio che avrà molte occasioni per mangiare!"

Nel sentire queste parole il tuo cuore sussulta. Esci dalla dispensa saltando giù da una finestra e ritorni nel Vicolo delle Mura Orientali.

Se vuoi tornare sui tuoi passi, vai al **278**.

Se decidi di seguire la strada verso est, vai al **284**.



69

Usando la tua abilità Ramas metti a fuoco la nuvola di polvere, e grazie alla tua vista telescopica riesci a distinguerne chiaramente i contorni: vedi una pattuglia di cavalieri di Anari dirigersi verso di te, guidata da un uomo che indossa un mantello scarlatto. Conti venti lance, su ognuna delle quali sventola una piccola bandiera con l'insegna dell'esercito di Tahou.

Se vuoi andare incontro a quei cavalieri, vai al **193**.

Se preferisci evitarli e nasconderti dietro le alte pietre, vai al **78**.

70

Nel preciso istante in cui il tecnico mette l'asse al suo posto, fai partire la freccia. Sfortunatamente il soldato che regge lo scudo vede il tuo dardo e si muove per parare il colpo. La freccia si conficca nel cuoio dello scudo, mentre con un paio di martellate i tecnici completano la loro opera.

Se vuoi contribuire alla difesa della Porta Occidentale, vai al **220**.

Se decidi di restare sui bastioni, vai al **249**.

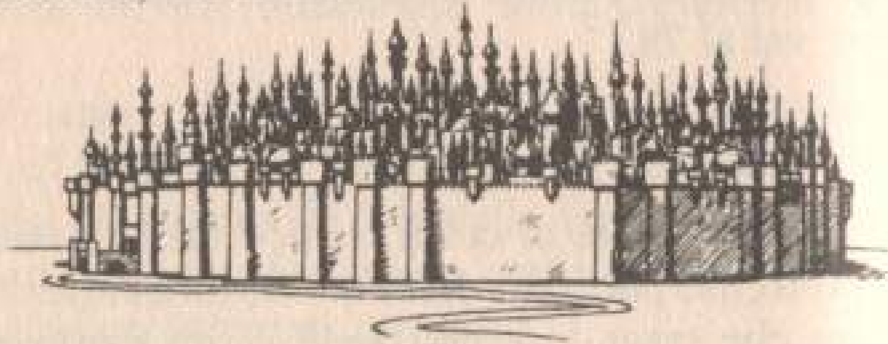
71

Le creature si ritirano lentamente, fino a scomparire nell'ombra che avvolge la sponda opposta del lago. Una di loro si era appostata sopra l'entrata della caverna, aspettando di assalirti dall'alto al momento opportuno, ma nel vedere la ritirata dei compagni decide di non indugiare ancora; e mentre salta giù dallo sperone di roccia perde dalla tasca uno strano oggetto. Cerca di recuperarlo, ma

ti fai avanti e gli sferri un colpo che la costringe ad aprire la mano floscia e verdastra. Poi quella creatura maledetta scappa via imprecando oscenamente.

Se vuoi dare un'occhiata a quell'oggetto, vai al **43**.

Se preferisci lasciar perdere e allontanarti al più presto da lì, nel caso che le creature decidano di tornare, vai al **175**.



72

Con gli stivali inciti il cavallo che parte di colpo. Allenti le redini e lo sproni verso il cancello aperto dal quale sono entrate le guardie, ma un colpo di balestra lo raggiunge al collo: la povera bestia nitrisce di dolore e incespica. Senti suonare la campana d'allarme, e grida furiose ti rimbombano nelle orecchie mentre cadi giù dal cavallo ormai morente. Improvvisamente senti un intenso dolore alla spalla: sei stato colpito! Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 2 al numero ottenuto. Il totale è uguale ai punti di Resistenza che perdi a causa della ferita.

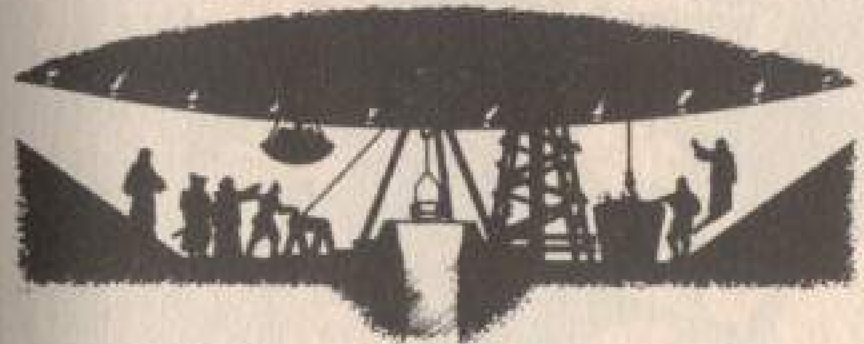
Sarebbe inutile tentare di scappare: non hai via di scampo. Non ti resta altro che alzare le braccia e arrenderti.

Vai al **312**.

73

La decisione di eliminare metà del tuo equipaggiamento si è rivelata sbagliata. Il peso che hai eliminato è troppo poco, e non ce la fai ancora a risalire in superficie. Oramai i crampi ti attanagliano le membra, e non riesci più ad opporre resistenza. Lentamente affondi nell'acqua gelida del lago, appesantito dallo Zaino e dall'acqua che ti ha riempito i polmoni.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.



74

Con la mano sulla fronte, per coprirsi gli occhi dal sole accecante, Banedon fissa l'orizzonte. Dopo un paio di minuti scuote la testa: "Nessun sentiero, nessuna strada, neppure il segno di un villaggio abitato. Per poter vedere più lontano dovremmo salire da qualche parte, ma dal momento che nei dintorni non ci sono né alberi né alture, dovrò improvvisare".

E così dicendo si mette a recitare una formula magica. Pian piano si solleva dalla sella fino a restare sospeso nell'aria a una ventina di metri d'altezza. Poi, dopo aver ben osservato i dintorni, ridiscende lentamente.



(fig. 4) Ecco l'aristocratico Chiban, e il tuo amico Banedon

"C'è un fiume molto lontano" ti racconta, rimettendo i piedi nelle staffe. "Probabilmente si tratta del Churdas. Sulla destra, a circa cinque miglia, c'è un piccolo villaggio sulla sponda del fiume".

Se vuoi andare verso il fiume, vai al **40**.

Se preferisci girare a destra e dirigerti verso il villaggio, vai al **111**.

Se decidi di tornare indietro, vai al **222**.

75 *(fig. 4)*

È un imponente edificio di pietra rossa levigata, con delle piccole finestre dalle lastre di diamante. Passi sotto l'entrata ad arco e sali le scale piastrellate che conducono alla porta. Bussi due volte al batacchio e aspetti impaziente che qualcuno apra. Dopo alcuni minuti la porta si muove lentamente e lascia intravedere due persone. Una è l'aristocratica figura dai lunghi capelli grigi di Chiban, e l'altro, con tua enorme sorpresa, è il tuo compagno Banedon.

"Lupo Solitario!" esclama il giovane mago con la voce strozzata dalla sorpresa e dalla gioia. "Sei libero! Come hai fatto?"

"Potrei farti la stessa domanda!" gli rispondi con un sorriso.

"Ho sentito che il mio ex allievo era stato arrestato e mi sono dato da fare per il suo rilascio. Stavamo proprio discutendo su quale fosse il modo migliore per rimetterti in libertà, ma sembra proprio che non sia più necessario parlarne"

ti spiega il vecchio Chiban, chiudendo lentamente la grande porta di legno di quercia. Poi ti rivolge di nuovo lo sguardo e gentilmente ti dice: "Sono onorato di incontrarti, nobile Ramas. Banedon mi ha detto della tua ricerca. Io so qualcosa di ciò che stai cercando e ti aiuterò come posso".

Il vecchio mago vi invita a seguirlo nel suo studio. La stanza è piena di scaffali di legno con vecchi libri e fascicoli; al centro c'è un grande tavolo rotondo completamente coperto dagli arnesi delle sue ricerche occulte. Chiban si fa un po' di spazio in quella confusione e vi fa accomodare. "Dovete essere entrambi affamati, dopo il viaggio e tutte le disavventure. Ecco qua: buon appetito!"

Per un paio di secondi la stanza è invasa da una luce accecante, che a poco a poco svanisce facendo apparire un sontuoso banchetto. Se durante la tua avventura hai perso qualche punto di Resistenza, ora ne puoi recuperare 3 grazie al cibo delizioso.

Vai al **269**.

76

"I Maghi Anziani mi hanno parlato di te, Lupo Solitario" ti dice Gwynian. "Sapevano del mio incarico al tribunale della città, fin da quando sono venuto ad abitare qui due anni fa. Casa mia, il Palazzo degli Studi di Varetta, è stata distrutta da un incendio appiccato da agenti dei Signori delle Tenebre. Anch'io come te sono l'unico superstite, l'ultimo del mio ordine. Gli Anziani mi hanno chiesto di offrirti la mia protezione e di aiutarti nella ricerca della Pietra della Sapienza di Tahou".

Ti conduce ad un tavolo, sulla cui superficie è incisa un'enorme mappa della città. Con una bacchetta di vetro ti indica il punto in cui si trova il Pozzo di Tahou: nella Piazza dei Dragoni, nel Distretto Occidentale della città. "Il Pozzo è una cavità a forma di imbuto che scende fino alle rovine dell'antica città di Zaaryx, 500 metri sotto il livello di Tahou. Una leggenda racconta che la Pietra della Sapienza è stata gettata nel Pozzo per evitare che il Sultano Nero di Vassagonia la portasse via durante la Grande Guerra. Poi il Pozzo è stato chiuso ed è rimasto intatto per 360 anni".

Chiedi a Gwynian se può ordinare il rilascio del tuo compagno. "L'ho già fatto" ti risponde. "Ho affidato Banedon alla custodia del suo vecchio precettore, Chiban il Mago, tre ore fa. Ora è con lui, a casa sua, in Via delle Mignatte. Non ti preoccupare per lui, è al sicuro, e tu non devi ritardare ulteriormente la tua missione. All'alba i nemici saranno alle porte della città e la battaglia avrà inizio. C'è solo un uomo che ti può aiutare ora, perché è l'unico che ti può garantire l'accesso al Pozzo. Quell'uomo è il Presidente di Anari, Toltuda. Vieni, cercherò di farti avere immediatamente un'udienza".

Vai al **105**.

77

Senti che queste creature hanno la capacità di comunicare telepaticamente, anche se è una delle loro facoltà meno sviluppate. Il loro capo sembra essere una femmina: è più alta e più chiara degli altri. Provi a chiamarla col pensiero e quella ti risponde girandosi verso di te. Quando i suoi compagni si accorgono di ciò che ha attirato la sua attenzione, urlano di paura e si lanciano giù per le scale portando via l'uovo, che tengono con ogni cura nelle loro mani palmate. La femmina resta là, e si mette a parlarti telepaticamente: *Tu non sei come gli altri uomini che si sono avventurati nel nostro dominio. Che cosa stai cercando? Non ti importa sapere cos'è successo agli altri che sono giunti fin qui?* E così dicendo ti indica il limite estremo della sala, dove un gruppo di orrende creature si aggira nell'ombra; rabbrividisci inorridito, quando realizzi che un tempo quegli esseri erano uomini come te.

Sto cercando la Pietra della Sapienza rispondi senza indugio. *Sono il nobile Ramas Lupo Solitario e grazie alla saggezza di Nyxator spero di annientare la progenie dei miei nemici e di salvare il mio paese.*

Il duro sguardo di lei si addolcisce nel sentire le tue orgogliose parole. Avverti un senso di tristezza nei suoi pensieri, ma poi ti risponde con parole di gioia: *Riuscirai a portare a compimento la tua ricerca, come aveva fatto il tuo sovrano molti secoli or sono. Abbiamo aspettato a lungo il tuo arrivo, Skarn, e faremo il nostro dovere in nome di Colui che ci ha donato la vita.*

Senza neppure un gesto ti invita a seguirla, e tu obbedisci senza un attimo di esitazione.

Vai al **200**.



78

C'è solo un gruppo di pietre che può offrire riparo sufficiente a te, a Banedon e ai vostri cavalli: sono proprio vicino alla strada su cui passerà il drappello di cavalleggeri.
Esiti per qualche istante, mentre il rumore sordo dei cavalli in arrivo si fa sempre più forte. Poi, improvvisamente, il tuo cavallo si impenna, spaventato da un serpente che gli si è avvolto attorno alla zampa.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **167**.
Se non la possiedi, vai al **290**.

79

Appena sfoderi dalla cintura la diabolica lama, gli occhi del Sultano si riempiono di terrore: ha

riconosciuto la tua arma e sa che può oltrepassare il suo schermo di energia.

Se vuoi lanciargli contro il pugnale, vai al **239**.

Se vuoi affrontarlo in un combattimento a corpo a corpo, vai al **10**.



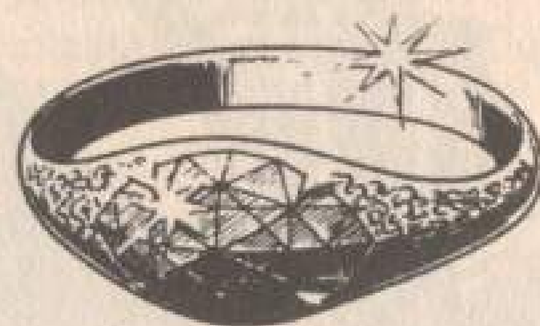
80

La taverna è gremita di soldati, seduti sulle panche attorno a lunghi tavoli di legno di quercia o attorno al camino dove il fuoco crepita tra le pietre. Il vostro arrivo ha bloccato il brusio delle loro chiacchiere e tutti vi squadrano da capo a piedi. Poi, una volta soddisfatta la curiosità, tornano alle loro discussioni.

"Da questa parte, signori" vi dice il proprietario del locale, e vi conduce tra la folla ad un tavolo nell'angolo. Banedon gli regala una manciata di Lune d'argento e l'omino dalla barba rossa se ne va per prepararvi cibo e birra. I soldati indossano uniformi molto diverse l'una dall'altra: alcune sono tuniche del reggimento di mercenari delle Terre Tempestose. Due di questi soldati di ventura sono seduti al vostro tavolo. Parlano a bassa voce e lanciano occhiate sospettose ad un altro gruppo di uomini seduti accanto al fuoco.

Se vuoi rivolgere la parola a questi soldati, vai al **292**.

Se decidi di non dire niente e di aspettare il cibo, vai al **102**.



81

Nonostante la fatica riesci ancora a reagire bene. Recuperi la presa e sollevi contemporaneamente il piede, per assicurarti meglio alla parete sconnessa. Poi, appena la scala smette di dondolare come un serpente impazzito, riprendi la discesa.

Vai al **173**.

82 *(fig. 5)*

Stai combattendo con un terribile predatore della pianura di Anari. A causa della velocità del suo attacco non puoi evitare il combattimento.

Serpente Alato di Anari:
Combattività 23 Resistenza 28



(fig. 5) Stai combattendo con un feroce predatore delle pianure

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Raddoppia tutti i punti di Resistenza che perdi a causa dei suoi artigli e del suo morso velenosi. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento.

Se vinci in un numero di scontri minore o uguale a quattro, vai al **247**.

Se il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **151**.

83

"Metti giù le armi, mortale, poiché io ho abbastanza potere da ridurti in atomi invisibili!" Il rettile solleva la zampa palmata e, dall'oscurità di una dozzina di arcate escono dei tubi di cristallo luccicante carichi di energia distruttiva e tutti puntati su di te. "Dimmi cosa ti ha spinto fin qui, prima che perda la pazienza!"

Con estrema riluttanza rimetti nel fodero la tua arma e obbedisci al comando.

Vai al **256**.

84

Ti concentri sulla guardia e lanci una scarica di energia psichica contro il suo cervello. Non può difendersi da un tale attacco: il suo corpo comincia immediatamente a scuotersi con violenza e dopo quattro secondi il poveretto cade a terra svenuto.

Vai al **165**.

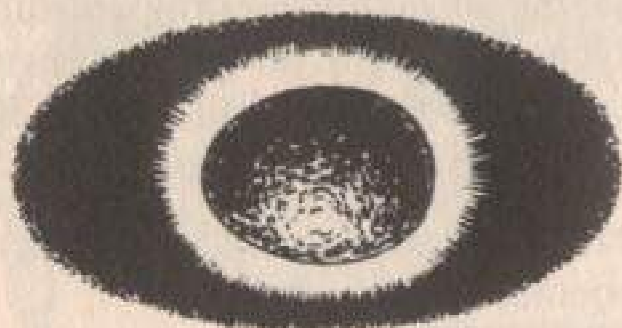
85

Sfoderi l'arma appena in tempo per parare l'attacco del sergente. Riesci a deviare il colpo, e quello impreca contro la tua prontezza di riflessi mentre tu schivi anche il secondo attacco. Borbottando fra i denti il tuo avversario si ritira col suo cavallo e ordina a sei dei suoi uomini di farti fuori.

Cavalieri di Anari:
Combattività 32 Resistenza 38

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **176**.



86

Senza battere ciglio fissi il suo sguardo scuro e crudele. Improvvisamente l'uomo si avventa contro di te, impugnando un lucido pugnale ricurvo. La lama affilatissima scende veloce verso la tua gola, ma tu rispondi all'attacco con un violentissimo colpo che gli fende di netto il braccio all'altezza del gomito. Braccio e pugnale cadono sul tavolo e il soldato si accascia a terra, urlando dal dolore. Il suo compagno si alza di scatto dalla panca cercando nervosamente di afferrare la spada. Con un grido rauco fa roteare l'arma e si lancia all'attacco.

Mercenario Ubriaco:
Combattività 15 Resistenza 26

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **328**.
Se lo affronti e vinci, vai al **170**.

87

Finalmente l'orrenda creatura soccombe al suo destino e crolla ai tuoi piedi. Rinfoderi l'arma e ti inginocchi vicino al cadavere, incuriosito da un anello al dito della sua mano destra, che scintilla in modo inconsueto: la grossa pietra gialla incastonata nel metallo argentato emana una luce soprannaturale.

Se vuoi prendere questo Anello Psichico, segnalo sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali e mettitelo in tasca.

Vai all'**11**.

88

Una cameriera vi fa entrare in una stanza vicina, dove il fumo di un braciere sale a spirale verso il soffitto inondando l'ambiente di un odore pungente. Vi sedete ad un tavolo rotondo e la ragazza vi porta due piatti con bistecche fumanti di carne di ghorkas e della strana verdura arrostita. Due boccali di birra vi aiutano a digerire

il pasto, che Banedon si offre generosamente di pagare con dodici Lune d'argento.

Dopo aver placato l'appetito e recuperato le forze (recuperi tutti i punti di Resistenza perduti finora), dai la buonanotte a Banedon e ti ritiri nella tua stanza.

Vai al **156**.

89

Atterri pesantemente tra le rocce e i detriti, ferendoti le ginocchia e il mento e rotolando poi fino alla base della torre (perdi 4 punti di Resistenza).

Se sei sopravvissuto al salto puoi entrare nella torre, andando al **131**.

90

Ti allontani dalla scala più veloce che puoi, e segui un corridoio che porta davanti all'Anarium. In fondo vedi l'entrata di una sala piena zeppa di persone, e due soldati, entrambi armati di alabarde, che stanno di guardia volgendoti le spalle. Alla tua sinistra c'è una finestra: guardi fuori e vedi la tua carrozza parcheggiata vicino al fianco dell'edificio.

Se vuoi scappare dalla finestra, vai al **149**.
Se vuoi proseguire la fuga lungo il corridoio, vai al **121**.

91

Non c'è tempo per decidere cosa tenere del tuo equipaggiamento.

Conta gli oggetti dello Zaino che possiedi, e se sono dispari cancella l'ultimo della lista. Dividi l'elenco in due e segna una 'T' su di una parte e una 'C' sull'altra. Ora prendi una moneta e lanciala in aria. Se esce 'testa' cancella tutti gli oggetti della lista 'T'; se esce 'croce' cancella tutti quelli della lista 'C'.

Dopo aver segnato gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **73**.
Se va da 5 in su, vai al **246**.



92

Attraversate la gola fianco a fianco, galoppando sui vostri bianchi stalloni lungo la strada cosparsa di immondizie che si inerpica verso il villaggio abbandonato. Appena passate davanti alla torre di guardia, senti un orrendo ululato provenire dall'ombra dietro le capanne. Ecco, come in un incubo, apparire un'orda di Giak in

groppa a enormi lupi. Si lanciano urlando verso di te e ti circondano, sollevando al cielo sempre più scuro le loro lance.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 4, vai al **293**.
Se va da 5 a 9, vai al **257**.



93

Appena il corpo massiccio dello Zadragon crolla al suolo ti giri e corri verso la porta, su cui concentri tutte le tue energie per sbloccare la serratura. Lo sforzo intenso ti fa perdere 2 punti di Resistenza, prima che tu riesca ad aprirla.

Vai al **326**.

94

Il vicolo è stretto e buio; fai ricorso a tutte le tue capacità Ramas per scrutare nell'oscurità, ma non riesci a distinguere nulla tra quelle case sgangherate.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Torcia e un Acciarino oppure una Lanterna, vai al **194**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, o preferisci non farne uso, vai al **311**.

95

"Fatelo fuori!" grida il sergente, indicandoti con la sua ascia. I soldati mollano le corde degli archi e due frecce piumate partono sibilando verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi ancora 3.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **125**.
Se va da 4 a 8, vai al **309**.
Se va da 9 in poi, vai al **238**.



96

Ti rendi conto immediatamente che la tabella indica delle direzioni sbagliate. Tahou si trova a nord, mentre la freccia indica il fiume Churdas, a ovest.

Se non vuoi tener conto della tabella e vuoi continuare per la tua strada, vai al **318**.

Se desideri interrogare i contadini, vai al **252**.



(fig. 6) Il Ghoul ti fissa con i suoi occhi inumani

97 *(fig. 6)*

Ti svegli disturbato da una puzza immonda e vedi un essere dalla pelle verde, accosciato a terra, che ti sta osservando con occhi sinistri e inumani. Dalle labbra raggrinzite gli cola un po' di bava, e le sue mani deformi sollevano una spada arrugginita, pronta a colpirti.

Ghoul:
Combattività 19 Resistenza 27

Visto il suo attacco a sorpresa non puoi fare uso dell'arco. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 3 dalla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **338**.

98

"Fermo là!" sbotta il capo dei mercenari. "Abbiamo un conto da saldare!" E così dicendo apre il mantello per mostrarti la spada, e fa un cenno a due dei suoi uomini perché blocchino la porta. Le proteste del padrone cadono nel vuoto: oramai il capo mercenario ha già sfoderato la sua spada e dato il segnale d'attacco ai suoi uomini.

Mercenari di Delden:
Combattività 26 Resistenza 34

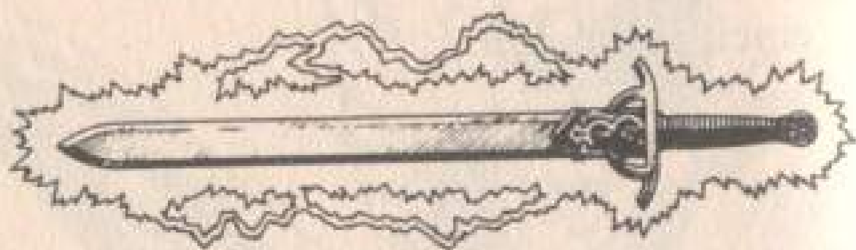
Se vuoi interrompere il combattimento dopo il primo scontro, vai al **223**.
Se resisti e vinci, vai al **174**.

99

Le truppe d'assalto dei Drakkar si acquattano dietro i loro scudi oblunghi, in attesa dell'occasione per assalire le mura. Sfoderi il tuo arco e prendi la mira: avrai un solo istante per colpire, quando l'uomo si muoverà per sistemare al suo posto l'ultima asse.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **70**.
Se va da 7 in poi, vai al **198**.



100

La luce lunare illumina l'imponente fortificazione dell'antica città di Tahou. Le grandiose mura e le torri di pietra rossa e roccia grigia hanno la lucentezza di un drappo di velluto: ecco perché la città viene spesso chiamata 'La fortezza di velluto'. Oltre le torri e le alte mura di cinta riesci a vedere migliaia di guglie e minareti, fittamente raggruppati, come alberi di una foresta. La fioca luce scintilla sulle innumerevoli finestre, accrescendo lo splendore incantato della capitale.

Nei pressi della Porta Meridionale della città, la strada è costeggiata da fuochi di segnalazione che illuminano il cammino a coloro che si avvicinano. Un ponte levatoio passa sopra un fossato d'acqua scura, e quando ci passi sopra una campana risuona dalle porte ad arco davanti a te.

"Due cavalieri civili alla Porta Meridionale" grida una voce militaresca. "Alzate la porta di servizio" fa eco un'altra voce.

Senti un forte rumore di catene e di pietre spostate. Osservi le porte ad arco, aspettando che si aprano, ma nulla si muove. Ma ecco che alla base delle mura, si spalanca un piccolo portale dalla cui oscurità esce una guardia armata che vi fa segno di entrare. Segui Banedon lungo un corridoio di pietra che porta ad un cortile chiuso. Dai un'occhiata in alto e vedi i volti di una dozzina di soldati che vi stanno scrutando da dietro il parapetto che cinge le alte mura del cortile. Tutti sono armati di balestre, e le tengono puntate su di voi. Finalmente un piccolo cancello si apre cigolando e ne sbucano due guardie armate di lance dalle lame larghissime.

"Chi siete?" vi chiede uno dei due con tono sgarbato. "Perché cercate di entrare a Tahou?"

Se hai un Invito e vuoi mostrarglielo, vai al **321**.

Se vuoi raccontare alle guardie che siete venuti per offrire il vostro servizio in difesa della città, vai al **196**.

Se decidi di dir loro che hai intenzione di entrare nel Pozzo di Tahou, vai al **60**.

101

Impulsi di energia psichica emanano dalla gemma e si riversano su di te, in ondate che ti lasciano tremante e senza fiato. Lo Scudo Psichico protegge il tuo sistema nervoso, ma non sei in grado di impedire agli impulsi di penetrare profondamente nel tuo cervello. L'uomo ti ordina di rivelargli la vera ragione per cui ti trovi qui, e continua ad aumentare la potenza della sua gemma psichica finché non riesci più a resistergli.

Vai al **305**.

102

Quattro muscolosi mercenari, tutti vestiti con tuniche di pelle verde smeraldo ornate con la testa di civetta, insegna di Delden, si alzano dai loro sgabelli vicino al fuoco e fissano lo sguardo nella tua direzione. Poi indicano i soldati al tuo tavolo, bestemmiano orrendamente e attraversano boriosamente la sala, spingendo via in malo modo chiunque si trovi sul loro cammino. I due soldati cominciano a sudare e si guardano l'un l'altro, terrorizzati.

"Sporchi traditori!" sbotta il capo dei mercenari, afferrandoli entrambi per la collottola e tirandoli su. "Mille Lune sono sparite dalla cassa del reggimento la notte che voi due eravate di guardia. Ma voi non avete abbastanza fegato o cervello per trafugare quel denaro, e allora chi è stato, eh?"

I soldati sono spaventati a morte. Non hanno la minima idea di chi possa aver rubato il denaro, ma sanno che il capitano li frusterà a morte se non gli diranno ciò che vuol sapere. In preda alla disperazione uno dei due punta l'indice tremante verso te e Banedon. "Sono stati loro . . . loro lo hanno rubato!"

Se vuoi negare questa falsa accusa, vai al **127**.

Se preferisci evitare lo scontro e lasciare la taverna, vai al **98**.

Se decidi di sfoderare un'arma, nel caso che i mercenari ti attacchino all'improvviso, vai al **308**.



103

Il villaggio è disabitato: sembra che gli abitanti abbiano abbandonato ogni cosa, scappando in gran fretta. L'imposta di una finestra continua a sbattere al soffio della leggera brezza, e un'insegna arrugginita, appesa con delle catene sopra la porta di un magazzino, si muove con un sinistro cigolio; sono gli unici rumori che riesci a sentire

mentre avanzi con cautela sul selciato. Quando raggiungi l'angolo del magazzino blocchi di colpo il cavallo: hai sentito le rozze voci dei soldati Giak.

Vai al **120**.

104

Improvvisamente qualcosa ti colpisce alla schiena e ti manda in ginocchio. Delle dita lunghe e sottili, dure come l'acciaio, si sono avvinghiate attorno alla tua gola, e alle tue orecchie giunge fortissimo il rumore di un digrignar di denti. Cerchi di divincolarti, nella speranza che la creatura molli quella presa innaturalmente forte.

Ghoul:
Combattività 18 Resistenza 29

Riduci la tua Combattività di 3 punti per la durata dello scontro, a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto o della Divinazione.

Se vinci in un numero di scontri minore o uguale a tre, vai al **228**.

Se il combattimento dura più di tre scontri, vai al **322**.

105

Gwynian manda un messaggero all'Anarium, la Casa del Senato, dove i membri del consiglio di governo si sono riuniti per un'assemblea straordinaria convocata dallo stesso Presidente. Dopo meno di un'ora il messaggero ritorna con una pergamena arrotolata e chiusa dal sigillo presidenziale. "Egli ha acconsentito ad ascoltarti, Lupo Solitario" ti dice Gwynian, scorrendo con lo sguardo la risposta ufficiale. La notizia risolleva i vostri spiriti, ma il saggio sembra un po' deluso.

"Avevo sperato in un'udienza privata col Presidente" comincia a dire, "ma considerato il momento di crisi, suppongo sia il massimo che ci possiamo aspettare. Dovrai comparire davanti al Senato questa sera stessa, e dichiarare i motivi per cui desideri entrare nel Pozzo di Tahou. Loro considereranno la tua richiesta e voteranno in merito. La decisione sarà irrevocabile".

Dopo aver parlato ti porge la pergamena e dà ordine che la sua carrozza personale venga preparata per portarti all'Anarium. Sali a bordo, e mentre sprofondi nei sedili tappezzati di soffice velluto scambi un ultimo saluto con Gwynian il Saggio. "Possano gli dei vegliare su di te" ti dice, "e possa tu vivere per compiere il tuo destino".

Vai al **300**.

106

Il Seme esplode con un lampo, ed illumina la scalinata con la sua vivida fiamma gialla. A metà scala noti un oggetto lasciato cadere da uno dei rettili durante la fuga. È un pezzo di metallo esagonale, su cui è inciso un numero.

Se hai già visto ed esaminato in precedenza uno di questi oggetti esagonali, vai al **161**.

Se non hai mai visto prima uno di questi oggetti, puoi esaminarlo andando al **283**.

Oppure puoi lasciarlo lì e continuare a scendere le scale. Vai al **130**.

107

Un grido soffocato echeggia nel vicolo: la tua freccia ha colpito il bersaglio. Alcuni istanti più tardi il Giak ricompare barcollando, agitando con violenza il braccio nel tentativo di afferrare la freccia che gli si è conficcata profondamente nella schiena. Nella disperazione estrae un pugnale dallo stivale e tenta di lanciartelo contro, ma in quel preciso momento viene sopraffatto dal dolore e l'arma gli scivola di mano. Con un'ultima, orrenda bestemmia, sviene e crolla al suolo senza vita.

Se vuoi perquisire i cadaveri dei Giak, vai al **172**.

Se preferisci andartene e seguire il sentiero che porta fuori dal villaggio, vai al **63**.

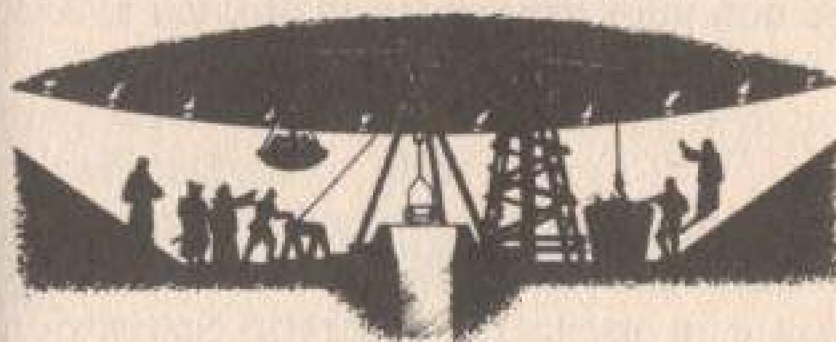
108

Il carro fila veloce sulla strada sconnessa verso una torre, una delle tante che rinforzano le mura della città. In cima a quella torre vedi il tuo compagno, Banedon. Chiedi al capitano di fermarsi e di lasciarti parlare con il tuo vecchio amico, ma quello si rifiuta persino di rallentare: "Devo raggiungere la Porta Settentrionale senza ritardi!" sbotta, e frusta i cavalli perché accelerino il passo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **272**.

Se vuoi saltare giù dal carro mentre passa davanti alla torre, vai al **230**.

Se decidi di rimanere sul carro e di andare alla Porta Settentrionale assieme al capitano, vai al **340**.



109

"Siamo entrambi studenti di Chiban il Mago" dice Banedon, cercando in fretta di sdrammatizzare. "Vive nella Casa della Corporazione in Via delle Mignatte, nel Distretto Settentrionale. Testimonierà per noi!"

"Sta zitto!" ordina il comandante al tuo compagno attonito. "Voglio che il tuo amico mi racconti qualcosa a proposito di questa città, per la quale è pronto a sacrificare la vita". E così dicendo si avvicina e ti fissa con il suo sguardo glaciale: "In quale Distretto di Tahou si trova il Pozzo?"

Sai che la città è divisa in quattro distretti, che prendono il nome dalla loro posizione geografi-

ca, ma non riesci a ricordarti esattamente in quale si trovi il Pozzo.

Se decidi di rispondere "Nel Distretto Settentrionale", vai al **26**.

Se vuoi rispondere "Nel Distretto Meridionale", vai al **65**.

Se preferisci rispondere "Nel Distretto Occidentale", vai al **255**.

Se scegli di rispondere "Nel Distretto Orientale", vai al **178**.

Se non vuoi rispondere affatto, vai al **333**.

110

Questo stretto passaggio scende verso un dedalo di stradine dissestate che smistano il traffico in entrata e in uscita dal Distretto Settentrionale. Guidato dal tuo forte senso dell'orientamento ti fai strada in quelle scure viuzze, fino ad arrivare in Via delle Mignatte, alla casa di Chiban il Mago.

Vai al **75**.

111

Il cammino nel campo di grano è lento e faticoso: i canali d'irrigazione sembrano scavati a casaccio; gli zoccoli del tuo cavallo restano incastrati nelle buche e la povera bestia continua ad inciampare e a cadere. Per due volte sei sbalzato di sella, e alla seconda volta sbatti violentemente la testa contro uno spuntone di roccia: perdi 3 punti di Resistenza.

Più tardi, per caso, ti imbatti nelle tracce di un carro che attraversano la pianura da destra a sinistra.

Se vuoi seguire le tracce del carro verso sinistra, vai al **45**.

Se vuoi seguirle verso destra, vai al **63**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, vai al **262**.

112

L'ultima cosa che vedi è l'enorme palla di pietra che ti cade addosso.

Perdi la vita qui, tragicamente, nell'assedio di Tahou.

113

Una guardia apre il cancello e vi fa passare. Siete liberi di entrare nella città, ma i vostri cavalli vengono sequestrati. Cominciate a protestare e a chiedere che vi vengano restituiti, ma senza ottenere nulla. "Ordine del Senato" dice sbrigativamente il comandante, "un decreto d'emergenza. Tutti i cavalli che appartengono ai civili devono essere affidati alle stalle della guarnigione fino a che cessi lo stato d'emergenza".

Con estrema riluttanza lasciate che le guardie portino via i vostri animali. Il comandante consegna a ciascuno di voi un pezzo di pergamena su cui è impressa una data e un numero. "Le ri-

cevute per i cavalli" spiega, in tono molto più amichevole.

Metti in tasca la tua ricevuta (segnala sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali che tieni in tasca; grazie alle sue dimensioni non c'è bisogno che tu abbandoni un altro oggetto, anche se possiedi già il numero massimo di oggetti consentito) e stai per andartene, quando il comandante grida: "Per prima cosa, al mattino, mettetevi a rapporto al comando. Verrete dislocati al vostro posto di combattimento nel caso che i nemici dovessero attaccare".

Vai al **242**.



114

Con dei movimenti decisi risali nell'acqua scura ed emergi in superficie, ormai quasi senz'aria nei polmoni. Sulle prime il freddo intenso ti aveva intorpidito i sensi, ma ora ti stimola a nuotare velocemente verso la riva che luccica debolmente nell'oscurità.

Infreddolito e bagnato fino alle ossa, ti trascini fuori dalle acque del lago e crolli sulle rocce lisce e limacciose della riva.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **298**.

Se non la possiedi, vai al **41**.

115

Ora tocca al padre fare il suo indovinello, ma prima devi decidere quanto scommettere. Puoi scegliere di giocarti un Oggetto Speciale, oppure tre oggetti dello Zaino. Se non risolverai correttamente l'indovinello, perderai l'oggetto (o gli oggetti) che hai puntato. Se lo risolverai potrai prendere due oggetti a scelta tra quelli del padre. Fai un segno sul Registro di Guerra vicino all'oggetto o agli oggetti che hai deciso di puntare.

Il silenzio cala e tu aspetti con pazienza l'indovinello. Il padre, il cui nome è Khmar, estrae il pugnale dal fodero e lo appoggia sul tavolo. Poi mette la mano sulle spalle del figlio maggiore e dice: "Questo pugnale ora ha la metà degli anni che mio figlio Loen aveva quando il pugnale era nuovo. Loen ora ha quindici anni. Quanti anni ha il pugnale?"

Se pensi di poter risolvere correttamente l'indovinello, vai al numero corrispondente alla risposta.

Se non sei in grado di rispondere, vai al **204**.

116

I rettili vedono un bagliore di luce riflesso nello specchio e puntano l'arma contro la fessura nella porta. Solo la tua prontezza di riflessi ti salva da una morte sicura: una scarica d'energia esplode con un boato assordante, e una pioggia di scintille e di schegge di pietra ti cade addosso.

Togliendoti la polvere dagli occhi, cogli l'occasione per attaccare i rettili. Appena appari nel buco annerito della porta, le loro fauci si spalancano in una smorfia di sorpresa.

Crocaryx:
Combattività 12 Resistenza 38

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Grazie alla sorpresa del tuo attacco, non tener conto dei punti di Resistenza che perderai nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **241**.



117

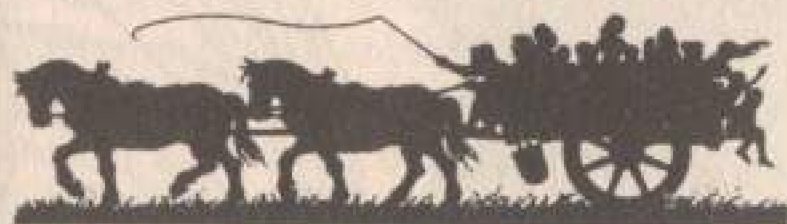
La guardia riceve un colpo mortale al cuore. Barcolla ansimando, la spada le scivola di mano e crolla al suolo senza vita.

Vai al **177**.

118

La tua capacità Ramastan ti rende in grado di filtrare l'aria dall'enorme nuvola di polvere, senza inalare quelle scorie pericolose. La nuvola infatti contiene le spore di un fungo mortale per gli esseri umani, ma la tua abilità Ramas ti protegge da queste dannosissime cellule microscopiche.

Vai al **233**.



119

La lama mortale ti trafigge la pelle, ma ti ritrai d'istinto, evitando così d'essere ferito più seriamente: perdi 3 punti di Resistenza.

L'eccitazione ha dato troppa fiducia ai mercenari. Si avvicinano fino a circondare il tavolo, imprecando e provocandoti con i loro coltelli.

Mercenari Ubriachi:
Combattività 18 Resistenza 30

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **49**.
Se resti e vinci, vai al **170**.

120 *(fig. 7)*

Silenziosamente scendi di sella e sbirci dietro l'angolo. Nel mezzo della strada una compagnia di Giak sta scegliendo degli oggetti razziati nel villaggio. Due di quelle diaboliche creature stanno caricando il loro bottino in groppa a un Kraan, un'enorme creatura dalle ali nere, men-



(fig. 7) Due Giak stanno caricando il bottino sul dorso di un Kraan

tre gli altri ammassano la refurtiva nelle tasche e nelle borse. Tutto quello che non riescono a trasportare lo abbandonano a terra, lasciando una scia di immondizie e di rottami negli edifici che hanno saccheggiato.

"Oka der!" esclama il loro ufficiale, brandendo una lunga, nera spada dalla punta ricurva. "Akamaza' ek!" I soldati non obbediscono volentieri, ma un paio di colpi di spada riescono a riportarli all'ordine. Brontolando ed imprecando si dileguano in una via secondaria, riapparendo pochi istanti più tardi in groppa a degli enormi lupi grigi. "Rekenara kluz!" sbotta l'ufficiale, e il drappello esce dal villaggio dirigendosi a nord, lungo la sponda del fiume Churdas.

Il Kraan e i suoi due cavalieri prendono il volo, ma la bestia è così sovraccarica che non riesce ad alzarsi oltre i tetti delle case. Sbatte freneticamente le ali, ma riesce a sollevarsi solo di pochi centimetri dal suolo. I Giak la spronano con calci e pugni, ma senza successo. Improvvisamente l'animale ha uno scarto in avanti e i Giak cadono a testa in giù sul selciato, a pochi metri dal luogo in cui sei nascosto. "Orgadaka!" urlano, nel vedere te e Banedon sbucare da dietro l'angolo.

Se hai un arco e vuoi farne uso, vai al **12**.

Se vuoi attaccare i Giak con un'altra arma, prima che si rialzino in piedi, vai al **285**.

Se decidi di evitare il combattimento rimontando a cavallo e lanciandoti al galoppo lungo il sentiero che porta fuori dal villaggio, vai al **63**.

121

Il rumore dei tuoi passi si confonde nel trambusto della sala affollata, e le guardie non ti sentono mentre ti avvicini alle loro spalle. Tutto ciò che riescono a vedere è qualcosa di verde che si infila sotto le loro alabarde incrociate e scompare tra la folla formicolante.

Vai al **39**.

122

Con timore ti avvicini a quell'ombra, finché riesci a distinguerne le orrende fattezze. È una di quelle creature che hai incontrato nella caverna, ma questa sembra ancora meno umana. Il suo cranio rigonfio penzola sulla figura rinsecchita, e la lunga lingua nera che pende dalle fauci lascia colare un liquido scuro e appiccicoso che gocciola al suolo corrodendo ogni cosa. L'essere solleva una mano ed un cono di nebbia si dirige verso il tuo petto.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **203**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **191**.

123

Un sentiero sconnesso si allontana dalla capanna verso le colline. È un percorso molto difficile da seguire, specialmente all'imbrunire e a cavallo. Solo la tua prontezza e la tua abilità Ramas ti salvano dal precipitare nel ripido burrone che fiancheggia la stradina rocciosa.

Finalmente giungi ad un incrocio, dove il sentiero incontra una strada più larga che corre da nord a sud. A terra c'è una tabella, ma l'istinto ti dice che Tahou si trova a nord. Indichi la direzione e Banedon ti fa un cenno d'assenso con la mano. Una volta imboccata la strada maestra, ti assale la sensazione di essere osservato. Nell'oscurità vedi brillare dei puntini rossi e senti i latrati dei lupi affamati e ansimanti portati dall'aria della notte. Prima che tu riesca ad avvertire Banedon, un grido acuto rompe il silenzio: è il grido di guerra dei Giak. State per essere attaccati!

Vai al **244**.

124

Oltre all'equipaggiamento il Senatore Chil ti procura un argano, delle corde e una cinghia con la quale sarai calato nel Pozzo che scende verso Zaaryx. Al tuo arrivo nella Piazza dei Dragoni egli stesso si preoccupa di controllare questi oggetti importantissimi, mentre tu, assieme al Senatore Zilaris, resti immobile a guardare il Pozzo con una certa soggezione.

Nel bagliore di un centinaio di lanterne esso ti sembra la bocca di un mostro spaventoso. La chiave per aprire la botola di pietra è un'asticella di Korlinium che, fino a questa sera, era stata custodita nelle stanze dell'Anarium. Ora si trova nelle mani del Presidente. Il Senatore Chil fa segno che il suo lavoro è terminato e il Presidente inserisce la bacchetta di cristallo in una fenditu-

ra dell'antica pietra. Sulle prime non accade nulla. Poi cominci a sentire una vibrazione sotto i piedi. Delle lingue di fuoco bluastro escono crepitando dalle fessure di pietra e l'aria esce sibilando, rompendo i sigilli centenari che tengono fissata la pietra. Leve e funi sono subito messe in opera e lentamente il grande blocco viene spostato: l'entrata verso Zaaryx è scoperta!

Vai al **205**.

125

Le frecce mortali ti penetrano nel cuore e nello stomaco. Un dolore lancinante ti avvolge le membra, subito seguito da un intenso torpore che lenisce ogni sensazione. Cerchi disperatamente di restare in piedi, ma piombi nella più cupa oscurità: è il freddo abbraccio della morte!

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

126

L'ufficiale a capo della scorta a cavallo si avvicina. Indossa la cotta argentata di Anari, e un elmetto alato su cui è incisa l'insegna di Tahou.

"Salve, capitano!" lo saluta Banedon, riconoscendo i suoi gradi. L'uomo aggrotta le ciglia e vi guarda con sospetto: sta quasi per metter mano alla spada, quando una voce di donna prorompe dal primo carro:

"Banedon! Banedon! Sei proprio tu?"

Il tuo compagno riconosce la donna e le ricambia il saluto: "Lortha! Per tutte le stelle, non mi aspettavo proprio di incontrarti qui" esclama sorpreso. Il capitano abbassa la guardia e fa cenno ai carri di riprendere il cammino, non desiderando perdere altro tempo.

"Potete proseguire con noi, oppure dovete rimandare il vostro incontro fino a che non avremo raggiunto Navasari" vi dice sbrigativamente, e si allontana senza attendere risposta.

"Lortha è la moglie di Chiban, un famoso mago di Tahou. Era il mio tutore quando studiavo in quella città" ti spiega Banedon.

Se vuoi che Banedon continui a parlare con questa donna, vai al **209**.

Se insisti nel voler continuare il viaggio senza ulteriori ritardi, vai al **274**.

127

"Stanno mentendo" dici con voce calma e decisa. "Non abbiamo mai visto prima questi uomini".

"Siamo appena arrivati in città" continua Banedon. "Non sappiamo nulla del vostro oro rubato".

Con un gesto di disprezzo il capo dei mercenari scosta gli altri uomini e mette mano alla spada. "Anche noi siamo appena arrivati. Il nostro denaro ci è stato rubato durante il viaggio". Fa un



(fig. 8) Il mostruoso essere è rivestito di scaglie corazzate

passo indietro e sfodera l'arma. "Prendeteli, ragazzi!" urla, lanciandosi all'attacco.

Mercenari di Delden:
Combattività 26 Resistenza 34

Se vuoi interrompere il combattimento dopo uno scontro, vai al **223**.
Se resti e vinci, vai al **174**.

128

Il Sultano esulta per il tuo dolore, e si avvicina approfittando del vantaggio. Serri i denti e sollevi la spada per difenderti dal suo attacco. Sai che le sue truppe stanno combattendo disperatamente alla Porta Occidentale, e che devi sconfiggerlo se non vuoi che la città cada in mano nemica.

Sultano Kimah:
Combattività 44 Resistenza 50

È immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **350**.

129 *(fig. 8)*

Nelle profondità della galleria compare a poco a poco una figura luccicante. Il suo petto cilindrico è ricoperto di lamelle nodose, come un'armatura, e gli occhi ti fissano glaciali da sotto la fronte sporgente. Dalla bocca gli esce un rumore sordo e gracchiante, mentre si avvicina e si prepara a colpirti.

Leekhon:
Combattività 27 Resistenza 38

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Controllo Animale, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **169**.

130

Con molta prudenza scendi la scalinata, pronto ad ogni imprevisto, con l'arma sguainata nel caso che i rettili tentino un attacco di sorpresa. Il bagliore della tua luce inonda la scala di pietra nera, e ti fermi giusto in tempo nel vedere una trappola mimetizzata in malo modo. Facendo molta attenzione la scavalchi, e continui verso una porta in fondo alla scala: è socchiusa.

Se hai uno Specchio, vai al **237**.
Se vuoi spingere la porta ed entrare, vai al **324**.
Se vuoi scostarla e distenderti a terra, nel caso che i rettili abbiano preparato un'imboscata, vai al **46**.

131

La porta di ferro non è chiusa, e riesci ad entrare senza difficoltà. In cima alla ripida scala di pietra trovi un'altra scala a pioli, che sale verso una botola. Ci sali in fretta ed esci sul tetto. "Per gli dei!" esclama Banedon quando ti vede. "Le mie preghiere sono state ascoltate. Sei vivo, Lupo Solitario! Sei vivo!" Gli occhi gli si riempiono di lacrime di gioia, e l'amico saluta caldamente il tuo ritorno.

Lui e il suo tutore Chiban hanno osservato l'assedio da questa posizione, negli ultimi tre giorni. Da qui controllano i movimenti delle retroguardie dislocate presso le mura settentrionali e occidentali della città, ordinando il loro intervento nei punti in cui l'attacco dei nemici ha indebolito la difesa. Banedon ti racconta l'evoluzione dell'assedio: per due volte i nemici hanno fatto irruzione in città e sono stati fermati dai difensori. Gli attacchi aerei hanno incendiato la città, ma i nemici hanno perduto molti dei loro Kraan e ora non osano ricorrere a quei pochi che restano loro. L'Anarium è stato distrutto nelle prime due ore di combattimento e molti senatori hanno perso la vita, compreso il Senatore Chil e il Presidente Toltuda.

Poi ti chiede della tua missione, ed è pieno di gioia nel sentire il racconto dei tuoi successi: "Gli dei ti sono propizi, Lupo Solitario. Finché tu sei in vita c'è speranza per noi tutti".

Vai al **258**.

132

"Non ti farò dormire nella stalla, vecchio mio!" esclama Banedon, aprendo il suo borsellino. Dà al padrone della taverna ventiquattro Lune fresche di conio, e Guyuk vi consegna le chiavi

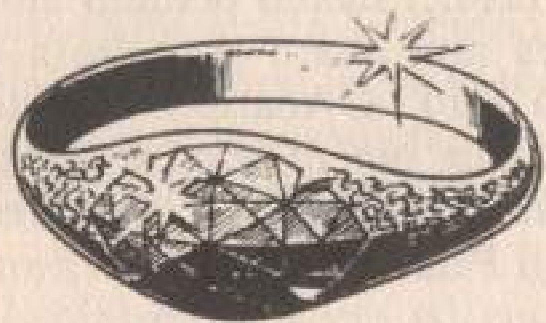
delle vostre stanze dopo avervi offerto un bicchiere di lovka della casa. Accettate di buon grado e bevete il forte liquore in un sorso solo.

Dando un'occhiata intorno, noti un uomo seduto dalla parte opposta del vostro tavolo, assieme ai suoi due figlioli. Sembra che stiano giocando d'azzardo con un gruppo di contadini seduti di fronte a loro, sebbene tu non veda segno di denari.

Se vuoi avvicinarti e sederti vicino a loro, vai al **339**.

Se vuoi metterti a conversare con Guyuk, vai al **268**.

Se decidi di ordinare del cibo, vai all'**88**.



133

La tua abilità Ramas ti avverte della presenza di una trappola proprio davanti a te. Il ripiano di un gradino è molto sottile, e nasconde una buca poco profonda piena di ganci affilati. Se tu fossi salito su quel gradino il piede avrebbe sfondato la copertura e sarebbe rimasto intrappolato là sotto, impedendoti di proseguire oltre.

Facendo molta attenzione scavalchi questa trappola e continui a scendere.

Improvvisamente sei inondato da una luce bianca che proviene da alcuni buchi sul soffitto, e riesci a vedere la fine della scalinata, una ventina di metri più avanti. Alla base della scala c'è una porta socchiusa.

Se hai uno Specchio, vai al **237**.

Se vuoi spingere la porta ed entrare, vai al **324**.

Se vuoi scostarla e distenderti a terra, nel caso che i rettili abbiano preparato un'imboscata, vai al **46**.

134

La porta di ferro si chiude dietro di te e resti solo a meditare sul tuo sfortunato arrivo a Tahou. La cella è stretta e umida, piena di macchie di muffa che scolorano le pareti di pietra rossa. Il pavimento è cosparso di paglia sporca e ammuffita, e l'aria è resa irrespirabile dal puzzo di cibo avariato e di rifiuti. L'unica finestra è chiusa da sbarre di bronzo, e migliaia di graffi sulla parete ricordano i giorni passati lì dentro da qualche altro visitatore sfortunato. Ti guardi attorno con ansia, cercando in questa sozza prigione qualcosa che ti permetta di scappare.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico e hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, vai al **47**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **202**.

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **227**.

135

In mezzo alla confusione più completa lasciate la taverna attraverso una porta nascosta nella parete. Sbucate in un passaggio inclinato che scende verso una galleria illuminata da fiaccole ad olio, fissate un po' qua e un po' là sulla parete. Un puzzo insopportabile ti invade le narici: l'inconfondibile fetore di una fogna sotterranea. Segui Sogh lungo una stretta banchina che corre parallela al lento canale di scolo, facendo attenzione a non scivolare sul selciato coperto di limo. Dopo qualche minuto il tuo compagno si ferma sotto una delle torce e fa ruotare il supporto di ferro arrugginito. Con un rumore sordo, un'intera sezione della parete si apre rivelando qualcosa di veramente incredibile . . .

Vai al **243**.

136

Il corpulento sergente ti strappa di mano la pergamena e la studia con attenzione. Senza neppure alzare il capo, chiede com'è possibile che due uomini del nord abbiano un invito personale dalla più rispettabile famiglia di Tahou. Quando Banedon gli racconta il vostro incontro con Lortha, e di quando lui stesso un tempo era stato studente di Chiban, suo marito, il sergente cambia idea: dà per buona, non senza una certa riluttanza, la vostra storia e vi restituisce l'Invito. "Restate sulla strada principale e fate in modo di raggiungere Tahou al tramonto" vi dice, facendo segno alla truppa di lasciarvi passare. "Nelle vicinanze della città sono state avvistate delle squadriglie nemiche. Se entro stanotte non sarete dentro le mura della città . . ." e con il pollice della mano destra fa un inequivocabile gesto di traverso alla gola.

Lo ringrazi per il suo consiglio e lo guardi mentre si dirige verso sud. Rimetti in tasca l'Invito e dai un'occhiata piena di apprensione a Banedon, prima di riprendere il cammino verso nord.

Vai al **213**.

137

Un faro di bronzo, il simbolo di giustizia e di ordine di Anari, è fissato ad una base di marmo proprio vicino alla sedia del Presidente. Quest'ultimo tocca un pulsante sul bracciolo della poltrona e tutti gli sguardi restano fissi al faro. Con un bagliore esplosivo una fiammata rossa erompe improvvisa e si avventa ruggendo contro il soffitto a cupola. "Prendetelo!" urla il Senatore Chil. "Prendete Lupo Solitario!"

Il Presidente ha votato contro di te, e ora le guardie del Senato ti circondano da ogni parte con l'intenzione di arrestarti. Con uno scatto repentino ti sollevi dalla sedia e ti lanci di corsa lungo la galleria, verso una scala deserta. Alla tua destra una guardia sta cercando di impedirti il passaggio. È disarmata, ma ha in mano una rete con cui spera di fermarti: e proprio mentre stai per scendere le scale, te la lancia addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 1 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Fuoco, aggiungi 2.

Se il totale è 3, o meno di 3, vai al **182**.
Se è 4, o più di 4, vai al **236**.



138

Con l'agilità di una pantera salti dalla scala oscillante e atterri sano e salvo proprio al centro della stretta cengia. Continui a camminare lungo il bordo di pietra nera, seguendo la discesa attraverso un banco di nebbia che emette una strana luminescenza bluastra, finché arrivi in un ampio ambiente: le pareti sono segnate da profonde unghiate, come se fossero state scavate nella solida roccia da un'enorme mano artigliata.

Vicino alla parete, a terra, c'è un mucchietto di stracci. Ma man mano che ti avvicini, ti accorgi che non si tratta di semplici cenci: contengono ancora i poveri resti di un corpo umano!

Se vuoi dare un'occhiata al cadavere, vai al **186**.
Se preferisci lasciar perdere e vuoi piuttosto esplorare la stanza, vai al **51**.

139

"La leva che apre il pannello è vicino al soffitto" sussurra Sogh, lanciandosi delle nervose occhiate alle spalle: riesce a sentire le guardie che tastano la parete, cercando di individuare il mattone che apre il pertugio nascosto. Le tue dita finalmente trovano la leva e la tirano. Il pannello si muove e voi due sgattaiolate fuori, in una stalla vuota. Quando il pannello ritorna nella posizione di partenza, lo blocchi con un pezzo di legno. Per fortuna nella stalla non ci sono guardie ed è molto facile fuggire da una finestra laterale che sbuca in un viottolo.

"Buona fortuna, uomo del nord. Spero che tu ritrovi il tuo amico. Ricorda che l'hanno rinchiuso nella Caserma Orientale" ti dice Sogh. Lo saluti e lo guardi sparire nell'ombra; poi ti fermi a considerare il da farsi.

Se decidi di dirigerti alla Caserma Orientale, vai al **23**.
Se preferisci cercare l'aiuto di Chiban il Mago, il vecchio tutore di Banedon, vai al **221**.

140

Facendo ricorso alla tua capacità Ramas, ti concentri e metti a fuoco la tua vista telescopica sull'orizzonte. A poco a poco l'immagine si ingrandisce, finché riesci chiaramente a vedere che quel luccichio non è nient'altro che un largo fiume che scorre veloce. Il tuo senso d'orientamento ti dice che si tratta del fiume Churdas.

Se vuoi continuare in direzione del fiume Churdas, vai al **40**.

Se vuoi tornare sui tuoi passi e rimetterti in cammino sulla strada principale, vai al **222**.

141

Cadi come un corpo morto nel buio. Con la forza della disperazione spalanchi le braccia nella speranza di aggrapparti ad uno spuntone di roccia, ma nel vuoto non trovi nulla. Il vento gelido ti sferza il viso e i tuoi sensi sono sopraffatti dal terrore per ciò che ti aspetta. Improvvisamente una morsa di gelo ti abbraccia: sei finito nelle acque di un lago e stai sprofondando. Stordito dal forte impatto e intirizzito per il freddo glaciale, continui a scendere per qualche metro prima di riuscire a rimetterti in forze e a risalire verso la superficie.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **114**.
Se va da 4 a 7, vai al **289**.
Se va da 8 in poi, vai al **4**.

142

Il palazzo del Primo Magistrato è un edificio grigio e tetro. Le solide e spoglie pareti, prive anche della più piccola decorazione, servono da monito agli abitanti di Tahou: questo è il posto dove i malfattori vengono giudicati. Gravi pene vengono inflitte: in ogni giorno della settimana hanno luogo fustigazioni e condanne a morte. Tutti i processi vengono celebrati davanti ad un magistrato, e la sua decisione è irrevocabile, dal momento che non sono previsti i giurati. Il Primo Magistrato presiede i processi per quei crimini che prevedono la pena di morte, e hai un tuffo al cuore nell'apprendere che sarà lui stesso a decidere della tua sorte.

Provi ad opporre resistenza, ma le pesanti catene ti impediscono di scappare. Ti trascinano nella sala delle udienze e ti sbattono a faccia in giù in una gabbia di ferro, proprio davanti alla poltrona del Primo Magistrato. Il suono di una campana è il segnale del suo arrivo: eccolo entrare nella corte circondato da un gruppo di cancellieri. La campana suona di nuovo e i cancellieri gridano all'unisono: "Si dia inizio all'udienza!"

Se in una precedente avventura di Lupo Solitario ti è capitato di visitare la città di Varetta o una capanna sui Monti di Randong, vai al **294**.

Se non hai mai visto questi posti, vai al **54**.

143

Senti che qualcuno è nascosto in una cella situata proprio sotto i tuoi piedi: l'accesso al nascondiglio è una botola all'angolo opposto della capanna, vicino al camino.

Se vuoi aprire la botola e chiedere a quella persona di venir fuori, vai al **206**.

Se decidi di lasciar perdere la botola e di rovistare piuttosto nella capanna, vai al **190**.

Se vuoi spingere il letto sopra la botola per bloccarla, vai al **225**.

144

Usando la tua esperienza ti sposti silenziosamente, pilastro dopo pilastro, fino a trovarti a pochi metri dalle creature. Le loro teste sembrano quelle di cuccioli di coccodrillo, ma i corpi e le membra assomigliano a quelli di rospi e sono coperti da dure scaglie luccicanti. Stanno chiacchierando incessantemente, e a giudicare dal loro comportamento e dal modo di parlare sembrano esseri intelligenti.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **77**.

Se non la possiedi, vai al **313**.

145

Il pomeriggio passa velocemente, mentre cavalcate per interminabili distese d'erba, senza neanche l'ombra di un albero. Non incontrate nessun villaggio né il minimo segno di civiltà, e passi il tempo ascoltando i racconti di Banedon sui recenti eventi di Sommerlund. Sono passati tre anni da quando sei stato per l'ultima volta nelle terre dove sei nato, e sei ansioso di sentire tutto ciò che è accaduto da allora.

Il tramonto è passato da un'ora e attorno a voi la notte sta avvolgendo ogni cosa col suo nero mantello, quando all'improvviso vedi una luce rossa e tremolante sulla strada davanti a te: è il villaggio di Chadi. Un grande fuoco crepita nel camino della taverna di Guyuk, nel cuore del paese, invitando i viaggiatori a fermarsi e a scaldarsi le ossa. Decidete di passare lì la notte, e dopo aver portato i cavalli nella stalla entrate nella taverna per chiedere il prezzo di una stanza. La locanda è stranamente quieta. È piena di avventori, ma tutti si accontentano di star seduti in silenzio a gustare i loro bicchieri di lovka, un forte liquore di segala che porta il nome della città in cui fu distillato per la prima volta.

Guyuk, il padrone della taverna, vi saluta con un gesto nervoso della testa calva e lucida, e vi indica un tavolo. Nelle taverne di Anari non ci sono i banconi: i clienti si accomodano a lunghe tavolate e aspettano che qualcuno li serva. L'uomo sorride appena nel rispondere alla vostra domanda: "Una stanza singola, con un letto solo, costa dodici Lune".

Se hai denaro sufficiente per pagare una stanza (dodici Lune equivalgono a quattro Corone d'Oro), fallo e vai al **34**.

Se il denaro non ti basta, vai al **132**.

146

Ben presto giungete in una parte della città che Banedon ricorda bene. Confina con un vasto giardino pubblico chiamato il Parco dell'Arcobaleno, per il grande numero di fiori rari e colo-

ratissimi. Il Parco ora è diventato un accampamento per coloro che hanno accolto il disperato appello d'aiuto del Presidente. I sopravvissuti delle città di Resa e di Zila hanno unito le loro forze a quelle dei boscaioli di Daroga, rozzi abitanti delle colline che sorgono attorno ai monti Chah, e a quelle delle popolazioni del fiume Churdas, formando dei reggimenti che rinforzano le guarnigioni di Tahou. Le loro insegne di guerra, illuminate dal bagliore di un centinaio di fuochi da campo, sventolano sopra le tende sparse nel grande Parco.

Di fronte all'entrata sorge la casa della Corporazione dei Sarti. Giri in una strada che corre di fianco all'imponente edificio, poi ti infili nel Distretto Settentrionale, attraverso una rete di vicoli e strade secondarie, e finalmente ti ritrovi in Via delle Mignatte, proprio davanti alla casa di Chiban il Mago. Il suo è un grande palazzo di pietra rossa e lucida, con delle piccole finestre dai pannelli di diamante che scintillano come gli occhi di un gatto al chiarore della luna. Passi sotto il cancello ad arco e sali la magnifica scalinata di piastrelle che conduce ad una porta di legno scuro, di quercia. Banedon tira il batacchio e aspettate con pazienza che qualcuno vi apra.

Dopo alcuni minuti la grande porta si spalanca e davanti a voi appare l'aristocratica figura di Chiban, dagli occhi sottili e dai capelli grigi. Egli vi saluta entrambi con gioia, non senza una smorfia di sorpresa.

"Banedon!" esclama, come un padre che si riunisce finalmente al figlio perduto da tempo. "Come sono felice di rivederti! Ma cos'è che ti ha portato a Tahou a quest'ora della notte? Sei venuto a mettere le tue capacità al servizio della nostra città assediata?"

"I miei servigi sono al vostro comando, mio signore Chiban" risponde Banedon, inchinandosi con rispetto davanti all'anziano tutore. "Ma sono venuto alla vostra stimata casa per chiedere il vostro aiuto, sotto richiesta del Re di Sommerlund, Ulnar. Posso presentarvi il mio compagno, Lupo Solitario?"

Chiban volge il suo sguardo gentile su di te e sorride compiaciuto: "Sono onorato di incontrarti, Maestro Ramas" ti dice. "So cos'è che stai cercando e ti aiuterò come posso nella tua impresa".

Poi vi invita ad entrare e la porta si chiude alle vostre spalle, come per magia. Seguite Chiban nel suo studio. La vecchia stanza è piena di scaffali di legno su cui sono ammassati libri e incartamenti. Al centro c'è un grande tavolo rotondo coperto dagli strumenti di ricerca del mago. Egli fa un po' di spazio fra le cianfrusaglie e vi fa accomodare. "Dovete essere entrambi affamati dopo il viaggio. Venite e servitevi pure!" Per alcuni secondi una palla di luce invade la tavola, poi svanisce, lasciando davanti ai vostri occhi un sontuoso banchetto di trote arrostite, patate al forno, funghi e vino frizzante di Anari.



(fig. 9) Sei inseguito da un gruppetto di Giak

Se hai perso qualche punto di Resistenza nel corso dell'avventura, ora ne puoi recuperare 3 consumando questo delizioso pasto.

Vai al **269**.

147

Sei coperto del sangue dei tuoi nemici, e il puzzo è così insopportabile che sei costretto a lavarti nelle acque del lago prima di poter proseguire. Quando ritorni alla grotta per recuperare lo Zaino, noti uno strano oggetto vicino ad uno dei cadaveri.

Se vuoi esaminare quest'oggetto, vai al **43**.
Se preferisci ignorarlo e lasciare subito questo luogo, vai al **175**.

148 *(fig. 9)*

Il Tigerwolf esala il suo ultimo respiro, ma i suoi artigli restano conficcati nella sella. Cerchi di liberartene, ma il tuo cavallo non riesce più a sopportare questo peso: si impenna con un nitrito di terrore e tu vieni disarcionato e finisci a terra, nel sangue. Prima che tu riesca a rimetterti in piedi, l'orda dei Giak si avventa su di te.

6 Tigerwolf e 6 Cavalieri Giak:
Combattività 38 Resistenza 56

Devi combatterli tutti insieme. A causa della caduta, riduci la tua Combattività di 2 punti per i primi due scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **66**.

149

La finestra è ermeticamente chiusa. Se sei deciso a scappare di là, devi rischiare e buttarti contro lo spesso pannello di vetro.

Se vuoi farlo, vai al **266**.

Se invece decidi di scappare lungo il corridoio, vai al **121**.

150

Un caldo formicolio ti invade le membra, e finalmente ti ritrovi in mano la Pietra della Sapienza: appena tocchi il cristallo i tuoi sensi acquistano una nuova energia che ti fa scordare le fatiche passate e ti infonde nuova saggezza e forza (recuperi i punti di Resistenza perduti finora).

Poi una spirale colorata intrappola il tuo corpo e ti senti cadere in avanti, nel bel mezzo di un vortice. La stanza si dissolve e tu cominci a salire ad un'incredibile velocità. Una luce fortissima ti costringe a chiudere gli occhi, ma subito svanisce e ti ritrovi ad osservare qualcosa di incredibile e tremendo.

Vai al **2**.

151

Mentre il serpente volante si scansa per evitare il tuo colpo, Banedon si fa avanti e lancia un dardo di luce dal palmo della mano. L'ondata di energia penetra nel collo della creatura, quasi decapitandola, e la fa cadere nel folto dell'alta vegetazione. Asciugandoti il sudore, che ti cola copioso dalla fronte, ringrazi il tuo compagno per il suo insostituibile aiuto.

Vai al **247**.

152

Un tremendo ruggito invade la scalinata mentre dall'asta prorompe un'ondata di energia. Resti immobile a fissarla, mentre si dirige contro il tuo petto ed esplode in una miriade di colori: ecco l'ultima cosa che vedi.

Nello stesso istante, nella camera del consiglio dei Maghi Superiori di Elzian la torcia dorata si spegne. I membri del Consiglio Superiore scuotono dolorosamente il capo: sanno che la tua vita e le loro speranze sono finite qui, a Zaaryx.

La tua missione si conclude così.

153

La distanza fra ogni piolo misura approssimativamente una trentina di centimetri, e devi scenderne quasi 400 prima di raggiungere la fine della scala. Il solo pensiero di scendere ad una tale profondità ti riempie di terrore, ma il desiderio di ritrovare la Pietra della Sapienza è più forte di ogni paura. Lanci la scala di corda nel vuoto e cominci la discesa.

Vai al **231**.

154

Appena ti inginocchi vicino alla botola, il tuo istinto Ramas ti dice che qualcuno si sta nascondendo là sotto. Con molta cautela sollevi la botola e intimi alla persona di mostrarsi.

Se avevi deciso di tenere qualche oggetto trovato nella capanna, vai al **232**.

Se non ti sei tenuto nessun oggetto, vai al **206**.



155

Frughi nei vestiti e nello zaino del borseggiatore morto e recuperi gli oggetti che ti erano stati rubati. Trovi anche i seguenti oggetti che il ladro nascondeva addosso:

Pugnale
Cibo per 2 pasti
28 Lune (equivalenti a 7 Corone d'Oro)
Coperta
Fiala di Pillole Blu

Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina puoi identificare quelle Pillole Blu, andando al **29**.

Se vuoi tornare all'Androna dell'Affossatore e continuare per la tua strada, vai al **334**.

Se preferisci continuare in questo vicolo, vai al **278**.

156

La stanza, che si affaccia sul cortile e le stalle, è molto piccola ma incredibilmente pulita e confortevole. Dormi bene, ma all'alba vieni svegliato di soprassalto dal fragore di una campana. La moglie di Guyuk è giù nel cortile e la fa suonare a più non posso: "È l'alba! Svegliarsi!" urla, e la sua voce per poco non supera il frastuono della campana. Ti lavi in fretta e ti rivesti, prima di raccogliere il tuo equipaggiamento e di dirigerti alle stalle. Banedon è già là: si è alzato prima dell'alba per preparare i cavalli.

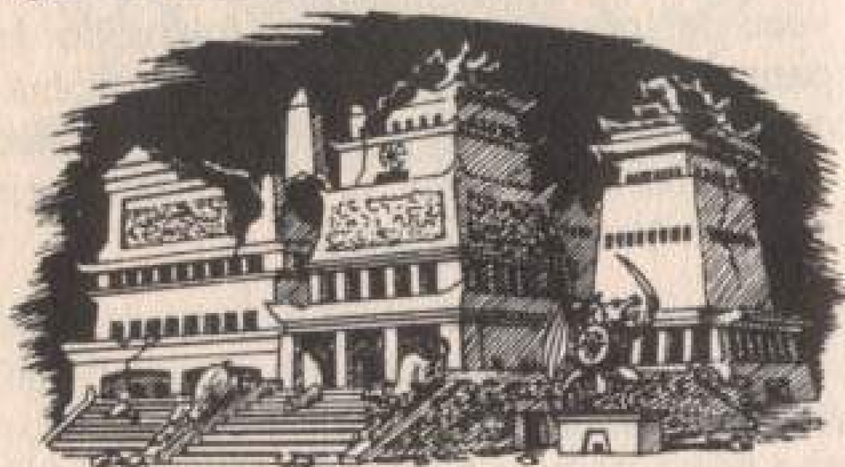
Quando uscite da Chadi il cielo è senza nuvole e l'aria è calma e tiepida. Vasti campi d'erba si stendono davanti a voi, interrotti ogni tanto da qualche basso edificio bianco: una fattoria, qualche casupola di contadini. È ormai mezzogiorno quando arrivate nei pressi di un gruppo di alte pietre, allineate lungo la strada principale che si dirige verso il villaggio di Phea. Banedon si ricorda di un'antica leggenda che narra dei tempi in cui il Sultano Nero di Vassagonia venne a dichiarar guerra agli indifesi abitanti di Phea, che non possedevano esercito. La popolazione asse-

diata pregò la dea Ishir che, commossa dalle loro sofferenze, trasformò i malvagi assalitori di Vassagonia in pietre, paralizzandoli proprio nel punto in cui si trovavano e mentre ancora indossavano le loro armature e impugnavano le armi. Ti viene da pensare che gli abitanti di Phea avranno ben presto occasione di invocare l'aiuto di Ishir una seconda volta.

Un chilometro dopo il villaggio, scorgi una nuvola di polvere sulla strada.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, vai al **69**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere il suddetto grado, vai al **240**.



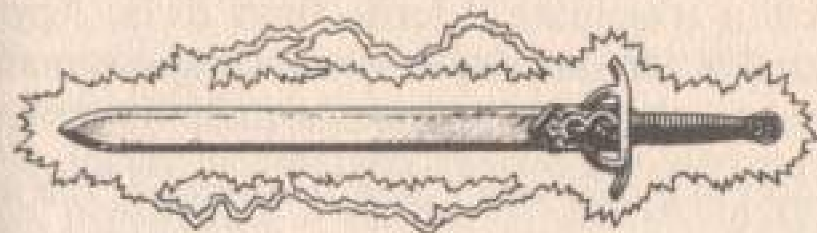
157

Tamponi alla meglio le ferite prima di continuare lungo la cengia. Scendi attraverso un banco di nebbia, che emette una strana luminescenza bluastra, finché arrivi in un ampio ambiente: le pareti sono segnate da profonde unghiate, come se fossero state scavate nella solida roccia da un'enorme mano artigliata.

Vicino alla parete, a terra, c'è un mucchietto di stracci. Man mano che ti avvicini ti accorgi che questi cenci contengono i poveri resti di un corpo umano!

Se vuoi dare un'occhiata al cadavere, vai al **186**.

Se preferisci lasciar perdere e vuoi piuttosto esplorare la stanza, vai al **51**.



158

Il tuo passaggio nell'Androna dell'Affossatore è ostacolato dalle compagnie di soldati che marciano verso il centro della città. La maggior parte di essi è costituita da contadini, armati alla meglio con lance e spade, e tenuti in riga dalle guardie della guarnigione di Tahou. Aspetti in una nicchia scura e li lasci passare, prima di continuare il tuo cammino verso il Distretto Settentrionale della città.

Sei vicino alla fine dell'Androna, quando un uomo che indossa una tunica malandata esce barcollando da una taverna e ti sbatte contro. "Mi scusi!" ti dice singhiozzando, e se ne va verso un vicolo alla tua sinistra.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o del Fiuto, vai al **201**.

Se non le possiedi, vai al **273**.

159

Concentri la tua capacità Ramas verso le fiamme che avvolgono la cima della scala. Dopo pochi secondi le vedi spegnersi lentamente e riesci a raggiungere sano e salvo il primo piano. Il capitano è piegato sopra suo fratello, nel tentativo di proteggerlo col suo corpo dalla pioggia di calcinacci che stanno cadendo dal soffitto. In men che non si dica lo tiri in piedi e gli fai segno di aiutarti a trascinare il ferito fuori di là. Appena arrivate in strada il tetto crolla fragorosamente, e l'intera casa viene inghiottita dalle fiamme.

"Ti dobbiamo la vita" dice il capitano, pieno di riconoscenza, mentre i suoi uomini portano suo fratello su un carro scoperto. "Io devo far ritorno alla mia postazione presso la Porta Settentrionale; vuoi aggregarti a noi? Sarei onorato di combattere al tuo fianco".

Se vuoi andare col capitano alla Porta Settentrionale, vai al **108**.

Se decidi di rifiutare l'invito, continua lungo la strada verso la Porta Occidentale, andando al **179**.

160

I tuoi sensi vibrano, presentendo un grave pericolo: sei sicuro che la torre di guardia e le casupole sottostanti nascondano un nemico che si prepara a farti un'imboscata. Racconti a Banedon le tue paure, ed egli scruta intorno a sé aggrottando le ciglia; ma oramai stanno calando le prime ombre della sera e non si riesce a distinguere nulla di strano nel piccolo borgo: sembra proprio che sia deserto.

"Se non attraversiamo il passo dovremo fare una lunga deviazione per ricongiungerci alla strada principale" ti dice, continuando a scrutare le alture ombrose. "Se non ci perdiamo, potremo ritenerci fortunati a raggiungere Tahou prima di notte".

Se vuoi evitare il villaggio e fare un lungo giro, vai al **335**.

Se decidi di lanciarti al galoppo attraverso il passo, nonostante il rischio di un'imboscata, vai al **92**.

161

È ancora vivo in te il ricordo di ciò che è accaduto quando in precedenza hai toccato uno di questi strani oggetti, quindi ti guardi bene dal raccoglierlo. Il che non ti impedisce di osservare la sua intricata incisione: sopra c'è scritta un'equazione matematica che provi a risolvere, ottenendo come risultato 320. (Segna questo numero in margine al tuo Registro di Guerra, sotto a quello che già avevi scritto, nel caso che ti possa tornar utile nel corso dell'avventura.)

Vai al **130**.

162

Ancora una volta ti ritrovi faccia a faccia col sergente. Imprecando l'uomo ti colpisce al volto

con l'elsa della spada, lasciandoti stordito e sanguinante: perdi 2 punti di Resistenza.

Vieni riportato nella tua cella, e quattro guardie armate si piazzano davanti alla porta con l'ordine di colpirti a morte se tenti di fuggire di nuovo.

Vai al **227**.

163

Sottrai dal Registro di Guerra il numero di Corone d'Oro (o di Lune) che vuoi dare a quei poveretti.

Se vuoi dar loro tre o più Corone d'Oro (dodici Lune), vai al **28**.

Se vuoi dare meno di tre Corone d'Oro, vai al **235**.

164

Riconosci immediatamente Sogh, il ladro che ti ha aiutato a fuggire dalla torre della Porta Meridionale. "Ehilà, uomo del nord!" ti saluta con una strana smorfia sul volto. "Ci si incontra di nuovo, eh? Cos'è che ti ha spinto a visitare la taverna 'Al Borsello Viola'?"

Prima che tu riesca a rispondere la porta si spalanca, e sei guardie armate della Casa del Senato fanno irruzione. Pensando che si tratti di un'ispezione, cosa quasi abituale in questa taverna, i disonesti avventori depongono i bicchieri e se la svignano dalla porta ancora aperta per evitare di venir arrestati. Sogh ti afferra per il braccio e, indicandoti un'arcata nascosta nell'ombra, ti sussurra: "È ora di andarsene. Seguimi".

Vai al **135**.

165

Sogh osserva la guardia e poi ti guarda, incredulo: "Come sei riuscito a fare una cosa del genere?" ti chiede sbalordito. "Non ho tempo di spiegarti ora" gli rispondi, mentre già stai sgattaiolando sotto la scala e ti dirigi verso la guardia svenuta.

Vai al **177**.

166

Avvicinandoti, riesci a riconoscere le terribili fattezze di quell'ombra: è una di quelle creature che hai incontrato vicino al lago, ma questa sembra ancora meno umana. Il cranio rigonfio penzola sulla figura rinsecchita e la lunga lingua nera che gli pende dalle fauci lascia colare un liquido scuro e appiccicoso. L'essere solleva una mano, scagliando contro il tuo petto un cono di nebbia, ma i tuoi poteri psichici disperdono la nuvola diabolica. La creatura urla di disappunto: con un gesto di rabbia si scaraventa contro la tua gola con un arpione di ferro ricurvo stretto in pugno.

Psi-Ghoul:
Combattività 20 Resistenza 30

Grazie alla tua abilità nelle discipline psichiche, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata dell'incontro.

Se vinci, vai all'**87**.

167

La tua veloce reazione, unita all'abilità Ramas, ti permette di non farti sorprendere dal drappello di cavalieri. Facendo ricorso alla tua Arte riesci a calmare il cavallo imbizzarrito e contemporaneamente a scacciare il serpente, fortunatamente innocuo, che si era avvinghiato alle sue zampe. Alcuni minuti dopo i cavalieri ti passano vicinissimi, ignari della tua presenza.

Vai al **213**.

168

Un carro scoperto, trainato da un tiro di cavalli malconci, sobbalza lungo la strada che fiancheggia le mura della città. In piedi, vicino al cocchiere, c'è il capitano delle Guardie della Casa del Senato. I suoi folti capelli neri gli svolazzano sulle spalle come le ali di un uccello, e sta urlando disperatamente e chiedendo rinforzi per la guarnigione della Porta Settentrionale.

Se vuoi rispondere alla sua chiamata e saltare sul carro, vai al **108**.

Se preferisci ignorare il suo grido d'aiuto, vai al **286**.

169

Il tuo cavallo si impenna imbizzarrito e salta oltre il cadavere del Leekhon della caverna, irritato dall'asfissiante odore rancido del sangue della creatura. Il cavallo di Banedon lo segue e vi lanciate nella galleria, incuranti dei molti ostacoli che trovate strada facendo. Improvvisamente uscite da quel passaggio soffocante e vi ritrovate a respirare la fresca aria della notte: siete riusciti a scappare! Dal pendio di una collina boscosa osservi a valle il piccolo villaggio di Varta, che sorge al limitare della pianura di Tahou.

La distesa pianeggiante comprende numerosi campi coltivati, che occupano una zona larga più di due chilometri che giunge fino al limite del grande fossato scavato intorno alle mura della capitale. Varta è deserta: gli uomini si sono rifugiati all'interno delle mura della città e le donne e i bambini si sono messi in viaggio verso sud per raggiungere la più sicura città di Navasari. Mentre cavalchi nel villaggio deserto e scendi verso la pianura, vedi da lontano per la prima volta le antiche bellezze della città di Tahou.

Vai al **100**.

170

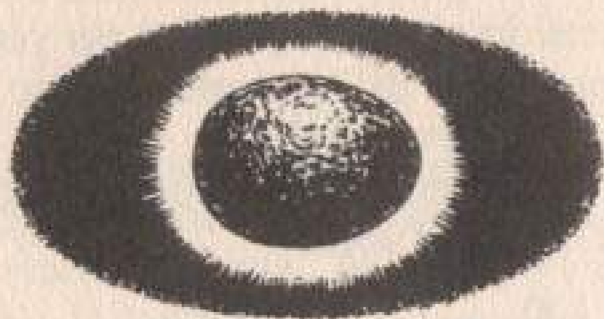
Passi sopra i corpi dei morti e ti dirigi verso l'uscita, quando si spalanca la porta e fa irruzione una pattuglia di guardie della Porta Meridionale, chiamata dal padrone della taverna. Sono armate di balestre e te le stanno puntando contro. "Arrendetevi, uomini del nord!" ordina l'uf-

ficiale. "Non avete più nessuna speranza, tranne la nostra pietà!"

Dai un'occhiata in giro per cercare una via di scampo, ma invano. Con estrema riluttanza sollevate entrambi le braccia e venite riportati alla torre della Porta Meridionale. Siccome Banedon è un mago, viene portato da un'altra parte per essere interrogato, mentre tu finisci rinchiuso in una cella in cima alla torre.

Metti una 'x' a fianco di ogni Oggetto Speciale, oggetto dello Zaino e Arma segnati sul Registro di Guerra, per indicare che non sono più in tuo possesso. Solo se li ritroverai in seguito, nel corso dell'avventura, potrai cancellare le 'x' e usarli ancora.

Vai al **134**.



171

La tua freccia sibila attraverso la sala e finisce contro la pelle coriacea della più vicina delle creature. Di colpo il loro parlottìo cessa e tutte ti fissano terrorizzate. Poi raccolgono l'uovo e si dileguano giù per le scale. Corri in cima alla scala e sbirci nell'oscurità, ma non riesci a vedere nulla.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **33**.

Se hai un Seme di Fuoco e vuoi lanciarlo nel vuoto, vai al **106**.

Se decidi di sfoderare un'altra arma e scendere le scale nel buio più completo, vai al **224**.

172

Usando la tua arma, per evitare di toccare i corpi maleodoranti, apri le borse appese alle spalle dei due cadaveri. Sono piene di ogni sorta di oggetti rubati nel villaggio. Ne tiri fuori il contenuto e scopri:

Cibo sufficiente per 6 pasti (Pasti)
Pugnale (Armi)
Spada (Armi)
Candeliere d'argento
Lanterna
Fischietto d'ottone
Coperta
Coppa d'argento
Giacchetta di seta
Torcia
Caraffa di cristallo

Se non c'è diversa indicazione, sono tutti oggetti dello Zaino. Se vuoi prenderne qualcuno ricordati di segnare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Rimonti a cavallo e segui Banedon lungo il sentiero che porta fuori dal villaggio.

Vai al **63**.

173

Quando arrivi all'ultimo piolo ti accorgi con terrore che la scala non tocca il terreno: sotto non c'è altro che oscurità! Cerchi di sbirciare nel buio, ma è impossibile capire quanto ancora ti resta da scendere. Alla tua sinistra intravedi il sottile profilo di una cengia, ma è lontana più di trenta metri.

Se hai una Corda, vai al **7**.

Se vuoi far cadere qualcosa per stimare la profondità di quel baratro, vai al **261**.

Se vuoi far dondolare la scala per cercare di balzare sulla sporgenza, vai al **38**.

174

I soldati presenti nella sala ti guardano con soggezione e forzato rispetto. Hanno poco da vantare la loro bravura in combattimento: nessuno può confrontarsi con la tua eccezionale abilità. Scavalchi i corpi dei morti e ti dirigi verso l'uscita, ma ecco che la porta si spalanca con violenza e fa irruzione una pattuglia di guardie della Porta Meridionale, chiamata dal padrone della taverna. Sono armate di balestre che stanno puntando contro il tuo petto: opporre resistenza sarebbe un suicidio, e con estrema riluttanza sollevi le braccia in segno di resa, subito imitato dal tuo compagno Banedon.

Le guardie vi scortano di nuovo alla torre della Porta Meridionale. Siccome Banedon è un mago viene portato in un'altra zona per essere interrogato, mentre tu finisci rinchiuso in una cella in cima alla torre.

Metti una 'x' a fianco di ogni Oggetto Speciale, oggetto dello Zaino e Arma del tuo Registro di Guerra, per indicare che non ne sei più in possesso. Solo se li ritroverai in seguito, nel corso dell'avventura, potrai cancellare le 'x' e usarli ancora.

Vai al **134**.

175 *(fig. 10)*

La salita verso l'arco in cima alla scalinata è lenta e faticosa. Ogni gradino è alto come un cespuglio e la pietra nera e liscia offre pochi punti d'appoggio. Passano alcune ore prima che tu riesca a raggiungere la sommità: da lì guardi attraverso il grande arco, e una vista meravigliosa si presenta ai tuoi occhi.

Le strade e gli edifici di un'antica città si estendono davanti a te, quasi scomparendo nella penombra del titanico antro di incommensurabile grandezza. Obelischi e torri dalle mura ormai diroccate sono inclinati al limite dell'equilibrio, essendo sprofondati nel suolo nel corso dei secoli. Questa è Zaaryx, la leggendaria metropoli che un tempo è stata il rifugio della stirpe di Nyxator, il più grande di tutti i draghi. È l'unica città sopravvissuta all'Era del Caos che ha fatto seguito alla scomparsa di quella razza.

Un largo stradone parte dall'arcata, affiancato da due massicce statue a forma di dragone acco-

(fig. 10) All'inizio dello stradone ci sono le statue di due draghi

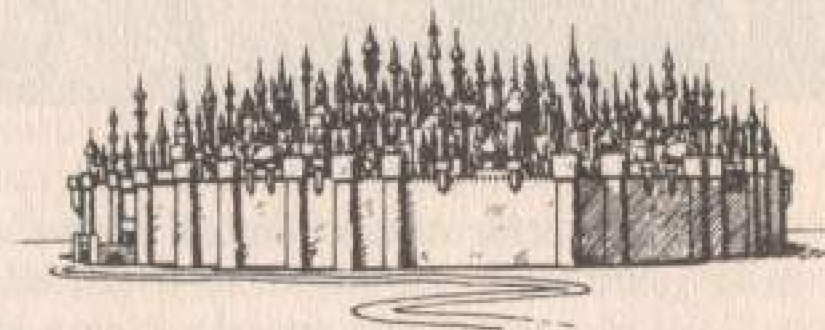
vacciato e con le fauci di pietra completamente spalancate. Ti fermi per riposare e devi consumare un Pasto, se non vuoi perdere 3 punti di Resistenza.

Stai per entrare nella città quando intravedi l'ombra di una figura che si aggira furtivamente tra le rovine di un edificio alla tua sinistra.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, vai al **281**.

Se non l'hai ancora completato, puoi andare a vedere di che si tratta al **122**.

Oppure puoi ignorare il tutto e proseguire lungo lo stradone; vai al **61**.



176

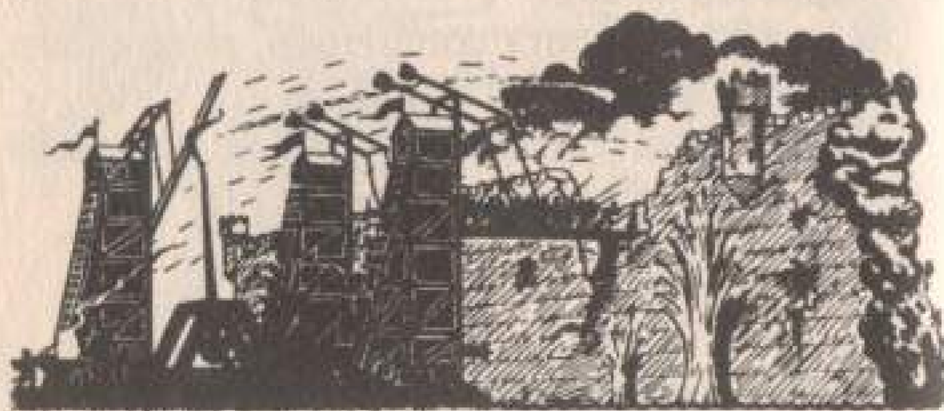
"Seguimi!" urla Banedon facendo saltare il suo cavallo oltre i corpi dilaniati dei vostri assalitori, e lanciandosi al galoppo lungo la strada principale. È uscito indenne dallo scontro: gettando una magica rete appiccicosa contro una dozzina di cavalieri, li ha intrappolati prima che riuscissero a scagliare le loro lance contro di lui.

Il sergente e i superstiti della compagnia si lanciano al vostro inseguimento verso nord. Ben

presto però riuscite a distanziarli, e il sergente dà ordine ai suoi uomini di cessare l'inseguimento e di tornare a liberare gli altri, ancora prigionieri della rete.

Solo quando il sergente e i suoi uomini scompaiono all'orizzonte, tirate le redini dei cavalli e rallentate l'andatura.

Vai al **213**.



177

Prendi la chiave della stanza blindata dalla cintura della guardia e ti affretti verso il cancello, mentre Sogh recupera il suo argento. Una volta al sicuro, dopo aver chiuso le porte di quella stanza impenetrabile, ti metti a cercare il tuo equipaggiamento. Nella camera sono accatastati tutti gli oggetti confiscati dalle guardie della Porta. Qui vengono immagazzinate le merci di contrabbando o rubate, sequestrate alla Porta Meridionale, prima di venir distrutte o vendute all'asta. Si dice che le guardie tengano per sé i pezzi migliori, e non è un segreto che la carica di comandante della Porta è quella a cui più si aspira in tutto l'esercito di Anari.

Ritrovi tutti gli Oggetti Speciali e gli oggetti dello Zaino, ma delle tue Armi non c'è traccia. Ci sono comunque delle altre armi su quegli scaffali, e puoi ricomporre il tuo equipaggiamento scegliendo fra le seguenti:

Spada
Ascia
Arco
Faretra
6 Frecce
Spadone
Martello

Sogh è indaffarato nei pressi di un mucchietto di argenti e gioielli antichi, di cui sta intascando i pezzi migliori gettando da parte il resto. In questo momento ha trovato un anello con sigillo di diamante e ossidiana, e il suo sguardo si illumina di gioia: "Ah! Sapevo che doveva essere qua!" esclama, infilandolo in un sacchetto.

"Vieni, abbiamo trovato entrambi ciò che volevamo; faremo meglio ad andarcene, ora, prima che trovino la guardia morta". Poi ti prega di aiutarlo ad allontanare una tavola dalla parete. Quindi comincia a picchiettare sui mattoni col manico del pugnale. Dopo alcuni minuti comincia ad agitarsi, preoccupato, avendo provato a tastare ogni singolo mattone su più di due metri quadrati di parete senza ottenere alcun risultato. Provi ad osservare con attenzione la parete, e il tuo senso Ramas attira la tua attenzione su un mattone un po' più lontano. Lo tocchi con la punta dello stivale e subito un pannello si sposta rivelando un passaggio segreto.

"Come hai fatto a . . ." ti chiede Sogh, con gli occhi sbarrati dall'incredulità.

"Sono stato fortunato" gli rispondi con modestia, ed entri nel corridoio buio. Sogh ti segue e il pannello si chiude dietro a voi, proprio mentre una pattuglia di guardie riesce a forzare la porta della stanza blindata.

Cancella le 'x' dal Registro di Guerra, dal momento che hai recuperato gli Oggetti Speciali e quelli dello Zaino, ma ricordati di modificare la lista delle tue Armi.

Vai al **197**.

178

"Per essere un esperto in arti magiche, hai un ben misero senso dell'orientamento" ti dice il comandante in tono di derisione. Poi fa un segnale ai suoi uomini sul parapetto. Non ti resta che alzare le mani in segno di resa: resistere sarebbe un suicidio.

Vai al **312**.

179

Raggiungi la Porta Occidentale e sali la scala cosparsa di cadaveri che sale ai torrioni. Da questa parte della città la nebbia è meno fitta, e riesci a vedere i reggimenti dei guerrieri Drakkar avanzare compatti verso il grande fossato. Si trascinano dietro enormi macchine da guerra destinate a lanciare scariche d'olio bollente e metallo fuso contro le mura della città. La cavalleria aspetta in disparte, mentre alcuni goffi inservienti spingono verso le mura delle altane d'assedio e alcune catapulte.

Ai piedi delle mura un'unità di ingegneri cerca di riparare il danno subito da un ponte costruito la notte scorsa. Devono collocare ancora una sola asse per renderlo agibile, in modo da permettere a una squadra d'assalto di Drakkar di raggiungere la Porta Occidentale. Vedi un soldato strisciare sul bordo del ponte e sollevare un enorme scudo, per proteggere il tecnico che sta saldando l'ultima asse.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **99**.
Se non ce l'hai o non vuoi farne uso, vai al **249**.

180 *(fig. 11)*

Con il pugno ossuto la vecchia picchia energicamente alla porta della capanna; dall'interno una voce gracchiante vi invita ad entrare, e la donna ti spinge con impazienza dentro il tugurio maleodorante. Seduto su un logoro tappeto, e circondato da mucchi d'ossa di gallina, vedi un anziano uomo scheletrico, completamente coperto di piume. Ha un lungo naso appuntito e una barba grigia e ispida che gli spunta proprio sotto gli occhi piccoli e arrossati. La vecchia si inginocchia e gli sussurra qualcosa all'orecchio prima di inchinarsi e uscire dalla capanna. Appena la porta si chiude, l'uomo raccoglie una manciata di ossa, chiude gli occhi, e imitando il verso dei gabbiani le getta in aria. Dopo aver cantilenato qualcosa e agitato le



(fig. 11) Accoccolato a terra c'è un vecchio vestito di piume

mani per un minuto, il vecchio apre gli occhi e osserva le ossa sparse sul pavimento di terra battuta.

"Hai molti nemici, uomo del nord" ti dice, tracciando con le dita delle linee fra le ossa, "molti e potenti nemici. Stanno complottando per impedirti di percorrere il cammino che hai scelto, perché la tua missione porterà alla loro distruzione. Uno di loro ti dirà di esserti amico; non gli devi credere: nel suo cuore si nasconde l'inganno".

Il vecchio chiude gli occhi e abbassa il capo, come se improvvisamente fosse sprofondato in uno stato di trance. Cerchi di svegliarlo ma non ti risponde, e alla fine decidi di andartene. Ti senti scombussolato dallo strano incontro, ma quando torni da Banedon gli racconti l'accaduto e decidete di proseguire il viaggio senza ulteriori ritardi.

Vai al **52**.

181

Il battito cardiaco ti accelera sensibilmente appena guardi l'abisso nero oltre il portale. Non riesci a vedere né pareti né tetti, e il rumore del vento che sibila nell'oscurità ti dà l'impressione che là sotto ci sia solo il vuoto. C'è una scala di corda fissata allo stipite del portale, una scala che scende in quell'infinita oscurità.

Se vuoi tirar su la scala per vedere quanto è profondo il baratro, vai al **153**.

Se decidi di scendere, vai al **231**.

182

La rete ti si avvinghia attorno alle gambe e ti trascina in fondo alla scalinata. Non riesci ad evitare di rotolare giù, e con un grido di paura e disappunto cadi a testa in giù lungo la scala: perdi 3 punti di Resistenza.

Tre soldati ti stanno aspettando: nelle mani sudate stringono delle aste di legno e sperano proprio di bastonarti a sangue. "Prendiamolo!" gridano ad una voce, e si avventano su di te prima che tu abbia il tempo di liberarti dalla rete.

Guardie del Senato:
Combattività 28 Resistenza 32

A causa della caduta, e per il fatto che sei intrappolato nelle maglie della rete, non puoi fare uso di un'Arma o di un Oggetto Speciale durante i primi quattro scontri del combattimento. Siccome sei disarmato, ricordati di ridurre adeguatamente la tua Combattività.

Se vinci, vai al **90**.

183

Prendi una freccia e la tiri contro un cavaliere che si sta avvicinando alla tua sinistra. La punta gli penetra in un occhio, e l'orrenda creatura cade dalla sua cavalcatura per finire sotto le zampe degli altri Tigerwolf. Sul suo corpo inciampano altri due di quei malvagi bestioni, che cadono assieme ai cavalieri.

La tua abilità con l'arco ti ha fornito del tempo prezioso per scappare. Banedon galoppa dietro di te, con il mantello che gli sventola sulle spalle come un paio di ali blu. Sproni il cavallo a tutta forza mentre il clamore dei gridi di guerra dei Giak si fa sempre più forte.

Vai al **293**.

184

Con l'arco in mano ti accosti alla fessura e fai partire due frecce in altrettanti secondi. I dardi colpiscono perfettamente il bersaglio, penetrando ciascuno in un occhio dei due rettili e uccidendoli istantaneamente. Quando cadono a terra il tubo di cristallo si frantuma ed esplode con un tremendo boato. I frammenti continuano a bruciare, e sei costretto a coprirti la bocca col mantello mentre corri, a testa china, attraverso il fumo denso e le fiamme verso il corridoio retrostante.

Vai al **241**.

185

Alla fine del corridoio c'è una scala, che scende verso la porta aperta di una cella. Con molta circospezione sbirci dentro e vedi un uomo incatenato alla parete. Il suo fisico è asciutto e muscoloso, i capelli sono scurissimi e ha un paio di baffi intrecciati con le basette in un'acconciatura chiamata 'treccia pirazin', di gran moda fra gli uomini della Slovia. L'uomo sembra essere profondamente addormentato, oppure svenuto.

Entri nella stanza, muovendoti veloce e silenzioso verso una scala dal lato opposto, ed immediatamente quello si sveglia: "Attento, uomo del nord" ti sussurra. "Ti prenderanno di sicuro se sali quella scala. Liberami, e ti mostrerò il modo per uscire di qua più in fretta di quanto non fa il fumo nel camino".

Consideri rapidamente la sua offerta, ma decidi di lasciarlo là e di seguire piuttosto il tuo istinto Ramas. Scuoti il capo e ti giri per andartene, ma quell'uomo è molto furbo: sta per dirti qualcosa che ti farà di certo cambiare idea.

Vai al **316**.

186

Le ossa sono coperte dai resti di una tunica e di un paio di calzoni alla zuava, di pelle blu. Entrambi i femori sono maciullati e il cranio e la spina dorsale sono rotti in alcuni pezzi: questo sfortunato è morto cadendo da una grande altezza. Non ci sono armi, e lo zaino e la bisaccia ancora appesi sulle spalle del cadavere sono entrambi aperti e vuoti, come se fossero stati perquisiti. Controlli la mano destra, ma non c'è traccia di anelli su nessuna delle dita ossute: questo non è il figlio di Maghana.

Appena ritieni soddisfacente ciò che hai visto, lasci perdere quel cadavere e dai un'occhiata intorno.

Vai al **51**.

187

A poco a poco il sentiero si restringe, poi scompare del tutto e vi ritrovate a cavalcare tra un mare di alte spighe di grano ancora verde. Continui per oltre un'ora, finché vedi un debole luccichio verso l'orizzonte lontano.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, vai al **140**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto il grado richiesto, vai al **74**.

188

Il potere dell'Anello amplifica di molto le tue energie psichiche, durante l'attacco al Sultano. Kimah perde il controllo della Sfera della Morte e riesci a penetrare lo scudo con una delle tue armi normali.

Sultano Kimah:
Combattività 34 Resistenza 40

Se vinci, vai al **350**.

189

Tiri su il cappuccio del mantello per nasconderti un po' il volto e ti dirigi sicuro verso i due soldati: "Ho bisogno di alcune informazioni" dici loro, cercando di nascondere come puoi il tuo accento di Sommerlund, "e sono sicuro che voi, ragazzi, potete aiutarmi".

"Forse possiamo" risponde uno dei due soldati, accarezzandosi la barba e stringendo gli occhi in una smorfia d'astuzia, "se ci mettiamo d'accordo sul prezzo".

Se vuoi corrompere questi soldati con delle Lune, vai al **253**.

Se preferisci corromperli con delle Corone d'Oro, vai al **319**.

Se vuoi lasciare la caserma e tornare indietro lungo il Vicolo delle Mura Orientali, vai al **278**.

Se preferisci continuare verso est, vai al **284**.

190

In questa capanna ci sono poche cose utili o di valore. Trovi i seguenti oggetti dello Zaino:

Corda
Lanterna
Coperta
Pettine

Puoi prendere ciò che vuoi, ma ricordati di aggiornare di conseguenza il Registro di Guerra. Banedon ti ricorda che si sta facendo buio, così lasciate la casupola e proseguite senza ulteriori indugi.

Vai al **123**.

191

Cerchi di schivarti, ma la nebbia si avvinghia attorno a te come un serpente. Un calore intenso ti ustiona il corpo: ti sembra d'essere intrappolato da spire di metallo incandescente, mentre la tua mente è preda di incredibili visioni soprannaturali; perdi 6 punti di Resistenza.

Sicuro di aver fatto fuori un'altra vittima, quel demonio si fa avanti. Cerchi disperatamente di schiarirti la mente da quel turbinio d'immagini, mentre la creatura solleva la mano e si prepara a colpirti con un gancio di ferro.

Psi-Ghoul:
Combattività 20 Resistenza 30

A causa del potente attacco psichico, devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai all'**87**.



192

"Tenetelo stretto, ragazzi" ordina l'ufficiale, mentre i suoi uomini ti agguantano per il mantello e la tunica. "Alla Porta Meridionale vogliono quest'uomo del nord: sembra che abbia creato dei problemi".

Ti riconducono a passo di marcia lungo il Vicolo delle Mura Orientali; alcuni minuti più tardi arrivate alla torre, e l'ufficiale ti lascia nelle mani di quelle guardie furibonde.

Vai al **162**.

193

A poco a poco i cavalieri si avvicinano; vedi i volti dei soldati arcigni e severi sotto le visiere degli elmetti alati. Il loro capo, un sergente, fa un segnale e il drappello cambia formazione, disponendosi in circolo attorno a te. "Che cos'hai da dichiarare, straniero?" ti chiede a gran voce il sergente. "Perché stai andando a Tahou?"

Sulle prime hai qualche dubbio sulla loro identità, ma il tuo sesto senso ti dice che si tratta di veri soldati di Anari.

Se vuoi raccontare al sergente la vera ragione che ti spinge a Tahou, vai al **279**.

Se hai un Invito e vuoi mostrarglielo, vai al **136**.

Se vuoi dirgli che non ha alcun diritto di bloccare il tuo viaggio verso la capitale, vai al **343**.



194

Illumini il passaggio coperto di immondizie. Un'ombra furtiva in lontananza tradisce la presenza del ladro, che si dilegua nell'entrata secondaria di un grande edificio a tre piani.

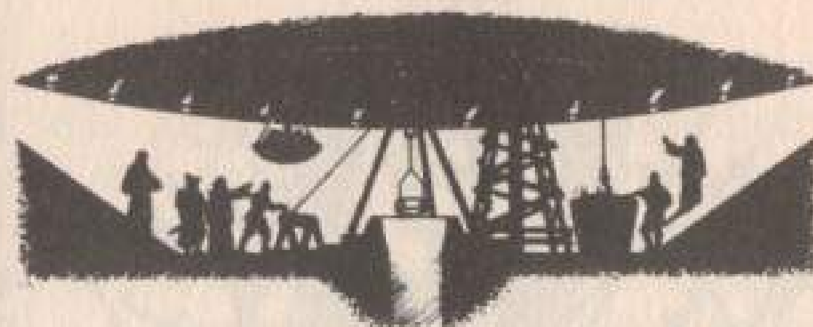
Se vuoi seguirlo dentro quell'edificio, vai al **217**.

Se decidi di lasciarlo scappare, torna indietro fino all'Androna dell'Affossatore e continua per la tua strada, andando al **334**.

195

Tendi le braccia per afferrare la scala di corda, ma le tue dita sono intorpidite dal freddo. Non riesci ad aggrapparti e con un grido angosciato scivoli e precipiti nell'abisso senza luce. Continui ad urlare fino al momento in cui ti sfracelli su una strada di Zaaryx, 60 metri più sotto.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



196

Le guardie ti guardano scettiche; poi ti ordinano di scendere da cavallo e una di loro corre a chiamare il comandante. Alcuni minuti più tardi arriva l'ufficiale, con la faccia stravolta da molte notti insonni. Guardandovi con aria stanca vi chiede sarcasticamente: "E cosi volete combattere per Tahou! E io come faccio a sapere che non siete spie o sabotatori?"

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **42**.

Se non la possiedi, vai al **109**.

197

Il passaggio è buio e molto stretto, e sei costretto a girarti di fianco per poter proseguire. Per di

più il pavimento è cosparso di grosse pietre che ti scorticano le gambe: ti reggi in piedi a stento.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **14**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **327**.



198

La tua freccia colpisce alla gola il tecnico, mandandolo a cadere nel fossato. Preso dal panico, il soldato lascia cadere lo scudo e corre lungo il ponte, verso i soldati Drakkar. Costoro scambiano la sua fuga per un gesto di codardia e lo uccidono immediatamente.

La tua abilità nel maneggiare l'arco ha procurato ai difensori della Porta Occidentale del tempo prezioso per riorganizzare le loro postazioni. Stai già per correre in loro aiuto, quando una nuova minaccia arriva dal nord.

Vai al **249**.

199

L'Arte Ramastan della Divinazione ti avverte che nel villaggio si nascondono dei pericolosi nemici.

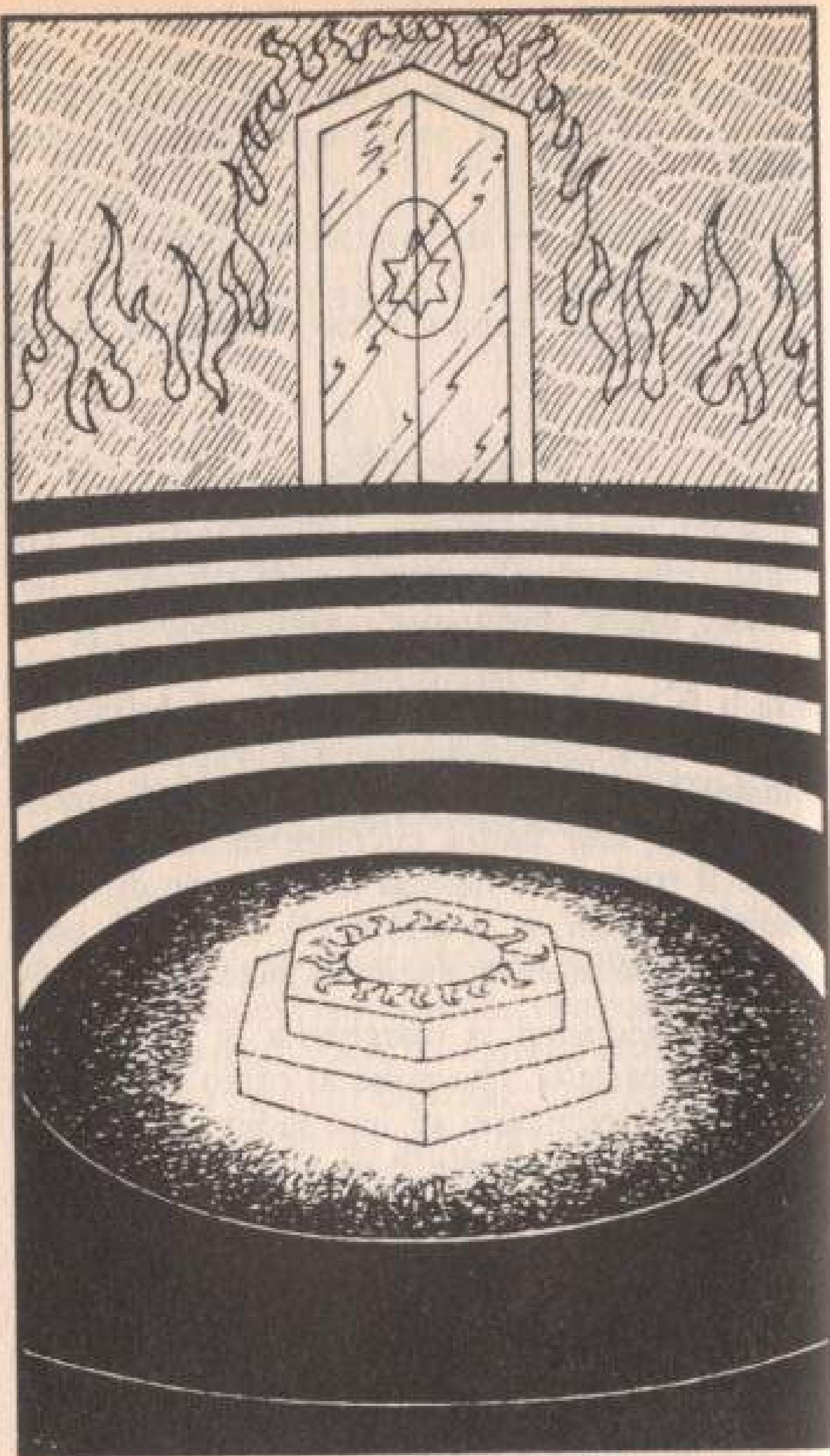
Se vuoi cercare di scoprire chi possono essere, vai al **103**.

Se preferisci tornare verso i campi di grano, vai al **111**.

200 *(fig. 12)*

La segui lungo corridoi e gallerie inclinate, poi scendi delle rampe di scale e passi attraverso magnifiche stanze che nessun occhio umano ha mai visto prima. Lo strano splendore di questa antica città ti fa pensare con curiosità alla stirpe che un tempo abitava queste sfarzose sale. Per delle interminabili ore continui a seguire la creatura, finché arrivate in una stanza circolare di rozza pietra rossa. Il pavimento digrada in una serie di larghi gradini circolari, e al centro c'è una buca poco profonda con una margherita di pietra in mezzo.

Al tuo avvicinarsi la margherita si illumina di una luce scarlatta, che pulsa al ritmo di un cuore. Ondate splendenti di una radiosità argentea lambiscono le gradinate, e un coro di voci angeliche echeggia tra le alte pareti della stanza. Seguendo un insopprimibile istinto sali sopra la margherita, allunghi le braccia unendo le mani a forma di coppa e sollevi lo sguardo al soffitto. Una luce dorata sgorga dall'oscurità, avvolgendoti nel suo splendore e infondendo nel tuo corpo una soave sensazione di calore. Un mormo-



(fig. 12) Quando ti avvicini la margherita si illumina

rio di stupore si leva dalle gradinate, che nel frattempo si sono gremite di rettili. Sono i Crocaryx, i guardiani di questa città, custodi della Pietra della Sapienza: un compito affidato loro dal grande dio Ramas. Si sono riuniti qui per essere presenti al compimento del loro destino, con un sentimento di gioia e insieme di dolore: la tua venuta segna la fine della loro missione.

In alto, sopra di te, un'ombra sta prendendo corpo proprio al punto d'origine della luce dorata. È qualcosa di scuro, simile ad un uovo coperto di pelle. A poco a poco lo strato esterno si scrosta e rivela una lucida sfera di cristallo: è la Pietra della Sapienza di Tahou, l'oggetto delle tue ricerche!

Vai al **150**.

201

Capisci immediatamente che il soldato ubriaco non è quello che sembra. Sotto le sue sembianze si nasconde un abile borseggiatore, che ti ha appena rubato uno dei tuoi Oggetti Speciali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se questo numero va da 0 a 4, l'oggetto rubato è il primo della tua lista di Oggetti Speciali. Se va da 5 a 9, il ladro ti ha sottratto il secondo oggetto. Se possiedi solo un Oggetto Speciale, o non ne possiedi affatto, allora ti è stato rubato il primo della lista dei tuoi oggetti dello Zaino.

Se vuoi inseguirlo per cercare di recuperare ciò che ti è stato rubato, vai al **62**.

continua

Se decidi di lasciar perdere e di continuare a piedi verso la piazza che si trova alla fine dell'Androna dell'Affossatore, vai al **334**.

202

Attraverso le sbarre della porta riesci a vedere una grossa chiave, appesa ad un gancio sulla parete del corridoio. Concentri la tua capacità di Difesa su questa chiave ed essa si solleva lentamente, librandosi nell'aria in direzione della tua mano aperta. Con un sorriso di trionfo la afferri, apri la porta ed esci nel corridoio vuoto.

Vai al **185**.

203

La nebbia si avvinghia attorno a te come un pitone sulla preda. Il tuo corpo è invaso da un calore così intenso che ti sembra di essere circondato da spire di metallo incandescente, mentre la tua mente è stretta da una morsa di ghiaccio. Perdi 3 punti di Resistenza prima che il tuo Scudo Psichico riesca a bloccare questo attacco.

Vai al **301**.

204

Né tu né i contadini siete in grado di rispondere correttamente all'indovinello di Khmar, e tutti perdete le vostre puntate (ricordati di cancellare ciò che hai scommesso dal Registro di Guerra). Khmar si dimostra un tipo molto sportivo: ti offre l'opportunità di rivincere la somma che hai appena perso rispondendo correttamente al suo prossimo rompicapo.

"Questo è Juno, il mio figlio minore" comincia a dire, accarezzando il capo del secondo figlio. "Io ora sono quattro volte più vecchio di lui. Fra vent'anni sarò solo due volte più vecchio. Quanti anni ho adesso, e quanti ne ha mio figlio?"

Se credi di conoscere entrambe le risposte, somma le due età e vai al numero corrispondente al totale.

Se non sei capace di risolvere neanche questo indovinello, vai al **302**.



205

"Ci saranno dei soldati fermi qui, davanti al Pozzo, pronti giorno e notte a tirarti su nel caso tu voglia andartene da Zaaryx" ti dice il Senatore Zilaris, mentre ti aiuta ad infilarti nell'imbracatura con la quale sarai calato nel Pozzo. "Basterà che tu tiri forte la corda per tre volte: questo sarà il segnale".

Il Senatore Chil viene a dirti che tutto è pronto per la discesa. "Buona fortuna, Lupo Solitario. Spero di essere qui a salutare il tuo ritorno, e che mi considererai un amico".

Le funi ti sollevano portandoti fin sopra l'entrata. Guardi di sotto l'abisso oscuro, e i tuoi battiti cardiaci accelerano mentre senti provenire dal Pozzo un vento freddo e umido che porta con sé un orrendo fetore di putrefazione.

Con un gesto della mano fai segno di essere pronto, e pian piano vieni calato nel vuoto.

Vai al **226**.

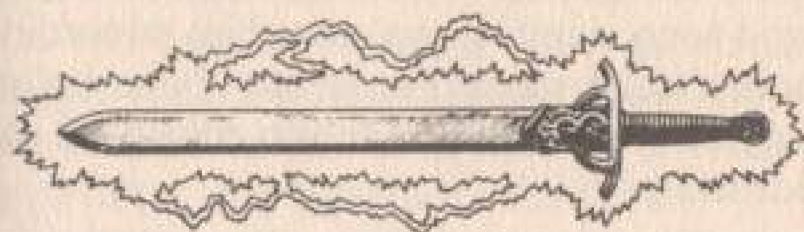
206

Passa un lungo minuto prima che la persona che si nasconde là sotto esca fuori. È un vecchio gobbo, vestito di stracci, con dei capelli grigi e sottili e una faccia rugosa, chiaro segno di una vita di stenti. Gli occhi, annebbiati dalla cateratta, ti fissano dal buco nel pavimento, buio e polveroso. "Prendi ciò che vuoi, ma ti prego, risparmiami la vita!" ti supplica.

"Non hai di che temere da me" gli rispondi. "Aspetta, lascia che ti aiuti ad uscire da questo buco". E così dicendo lo afferri per le braccia ossute e lo sollevi con estrema facilità, visto che pesa poco più di un bimbo. Zoppicando il vecchio si avvicina al camino e rimescola il pentolino di brodo con un cucchiaio di legno che tiene appeso ad uno spago intorno al collo. Ti offre un po' di quella minestra, ma tu rifiuti cortesemente.

Se possiedi un Pasto nel tuo Zaino e vuoi offrirlo a questo povero vecchio, vai al **271**.

Se non ce l'hai o non vuoi darglielo, lascia la capanna e continua per la tua strada, andando al **123**.



207

Alle tue spalle senti qualcosa di strano, che distrae la tua attenzione dalla porta: da sotto un'arcata proviene il rumore di qualcosa di enorme, che sta avanzando su delle zampe artigliate. Istintivamente metti mano all'arma e ti appiattisci contro la porta, ma un brivido d'orrore ti scuote le membra quando vedi la creatura che si sta avvicinando. Una testa mostruosa esce dall'oscurità, grande come il corpo di un cavallo, e con i denti superiori che si curvano sotto la mandibola. Il lungo collo e il corpo sono coperti da una fitta trama di scaglie ossee e degli ispidi peli crescono dal bargiglio scarlatto che gli penzola sotto la gola. Gli occhi verdi e sporgenti ti fissano in una smorfia famelica.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **336**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **67**.

208

Con un gesto della mano Chiban fa comparire una penna d'oca e un foglio di pergamena. Poi comincia a dettare una richiesta d'udienza e la penna si muove veloce, come guidata da una mano invisibile. Una volta redatta, la richiesta viene portata da un messaggero all'Anarium, la Casa del Senato, dove i membri del consiglio di governo sono riuniti in un'assemblea straordinaria convocata dallo stesso Presidente. Dopo un'ora il messaggero ritorna con un rotolo chiuso dal sigillo presidenziale.

"Ha accettato la tua richiesta, Lupo Solitario" ti dice il vecchio mago, leggendo velocemente la risposta. Banedon si congratula con te, e ti sentiresti molto più sollevato se non fosse per una punta di insoddisfazione nelle parole di Chiban: "Mi aspettavo un'udienza privata, ma nella situazione in cui ci troviamo devo supporre che non possiamo sperare di più. Devi comparire davanti al Senato questa sera stessa e dichiarare le ragioni per cui vuoi entrare nel Pozzo di Tahou. Prenderanno in considerazione la tua richiesta e voteranno di conseguenza. Se daranno la loro approvazione, ci potrai entrare tu solo. Se non ti daranno il permesso non potrai opporti. La loro decisione sarà definitiva".

Ti porge la pergamena e dà ordine che la sua carrozza personale ti porti all'Anarium. Appena sei salito, lui e Banedon ti augurano buona fortuna: "Pregherò per il tuo successo" ti dice Chiban. "Ed io pregherò di restare in vita per vedere il tuo trionfante ritorno, amico mio" aggiunge Banedon, mentre la carrozza comincia a muoversi e li saluti entrambi con un gesto della mano.

Vai al **300**.

209

Banedon cavalca al fianco del carro, e chiacchiera con Lortha mentre il convoglio continua il viaggio verso Navasari. Dopo alcuni minuti di conversazione la donna gli porge un rotolo di pergamena, e quindi i due si salutano.

"Sono gli ultimi evacuati" ti racconta il tuo amico mentre proseguite verso nord. "I nemici arriveranno a Tahou entro due giorni. Hanno già visto dei Giak questa mattina all'alba, e uno squadrone di Kraan è stato avvistato nel cielo ad ovest. Lei ci consiglia di stare alla larga da un villaggio chiamato Sidara. Si dice che sia già caduto in mano nemica. Mi ha anche dato questo . . ."

Banedon ti fa vedere la pergamena: contiene alcune righe nella lingua di Anari, un indirizzo e una firma: "È un invito alla casa di Lortha e Chiban, a Tahou; potrà esserci utile quando saremo alle porte della città".

Segna quest'Invito sul tuo Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali, e mettitelo in tasca. Se hai già il numero massimo di Oggetti Speciali, devi abbandonarne uno per poter conservare questo.

Per continuare il tuo viaggio verso nord, vai al **274**.

210

La Sfera emette un fiotto di energia scarlatta che ti colpisce al braccio, facendoti cadere a terra (perdi 5 punti di Resistenza). Il Sultano sghignazza sollevando di nuovo la Sfera, intenzionato a porre fine ai tuoi giorni. Sai che le sue truppe stanno già attaccando la Porta Occidentale e ti rendi conto che devi sconfiggerlo, altrimenti la città sarà perduta.

Se possiedi un Anello Psichico, vai al **188**.

Se possiedi il Pugnale di Vashna, vai al **79**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **20**.

211

Vieni colpito da una pioggia di frecce, e il dolore esplode dovunque nel tuo corpo. Una dozzina di dardi ti ferisce a morte; cerchi disperatamente di restare in vita, ma è una battaglia che non puoi vincere.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

212

La sala è piena di rozzi avventori, che ridono sguaiatamente e si vantano delle loro scorrerie tracannando un boccale di birra dopo l'altro. Attraversi quella folla e ti siedi in fondo ad un tavolo, il più lontano possibile dalla porta. Un tipo magro e nerboruto, dai capelli ricci e neri, ti si avvicina tenendo in mano un boccale di birra spumosa. Gli hai rubato il posto ed è determinato a riaverlo.

Se sei già scappato dalla torre della Porta Meridionale, vai al **164**.

Altrimenti vai al **315**.



213

È pomeriggio inoltrato quando arrivate in vista delle colline di Tahou. Sembrano sorgere come un miraggio all'orizzonte, splendendo oltre la foschia che sale dalla pianura arsa dal sole. Senza fermarti né per mangiare né per riposare, ti affretti attraverso quell'afosa distesa d'erba e segui la strada principale che sale verso l'imboccatura di un passo. Una torre di guardia, in pietra, si erge davanti alle colline, e attorno ad essa sono raggruppate delle piccole casupole bianche.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **160**.

Se non la possiedi o non hai ancora raggiunto quel grado di addestramento, vai al **314**.

214

Tiri fuori di tasca l'Anello e concentri la tua abilità psichica sulla pietra gialla e brillante. L'Anello serve da amplificatore: aumenta le tue energie psichiche e ti permette di dirigerle contro il mostro.

Zadragon:
Combattività 43 Resistenza 58

Il potere dell'Anello Psichico fa aumentare la tua Combattività di 8 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **93**.

215

Con estrema attenzione lanci il pugnale contro la guardia. Quella cerca di schivarsi, ma è troppo vicina e non può evitare di essere colpita.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con il Pugnale, aggiungi 4 al punteggio ottenuto.

Se il totale è 6 o minore di 6, vai al **287**.
Se va da 7 in poi, vai al **117**.

216

Nel giro di un paio di secondi hai già teso l'arco contro la testa del serpente gigante. Con un orrendo sibilo la creatura scosta la testa: immediatamente senti un tremendo rumore e il serpente si solleva in aria, grazie ad un paio di potenti ali piumate. Due zampe simili a quelle di un avvoltoio, con tanto di aguzzi artigli, si agitano nell'aria mentre la creatura si scaglia contro di te.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungine 1.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **9**.
Se va da 8 in poi, vai al **310**.



217

Nel preciso istante in cui metti piede nell'edificio, il ladro si avventa su di te. È armato con un sottile stiletto, e tenta di conficcartelo nel petto.

Borseggiatore:
Combattività 17 Resistenza 25

Se vuoi evitare il combattimento e tornare verso l'Androna dell'Affossatore, vai al **334**.
Se vinci, vai al **155**.

218

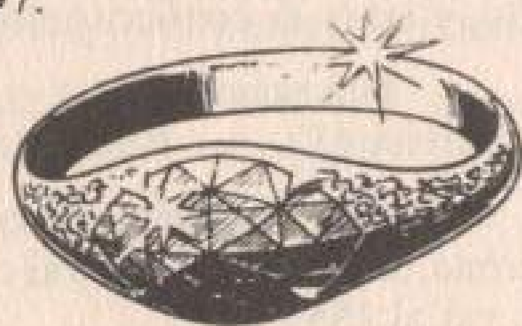
Non ti resta che accettare la tua triste sorte: l'unico modo che conoscevi per fuggire da que-

sta gigantesca grotta sotterranea è svanito. Tuttavia non perdi del tutto le speranze, perché i tuoi sensi avvertono una potente presenza. È una sensazione che hai già provato in precedenza, quando sei stato sul punto di ritrovare una Pietra della Sapienza, ma non è mai stata così intensa come stavolta, in questo mondo buio e sotterraneo.

Appena la vista si abitua alla poca luce, scruti oltre il lago e vedi dei gradini di pietra grigia che emergono dalle acque. Fanno parte di una gigantesca scalinata che sale verso un arco di roccia venato da striature di brillanti minerali. Costeggi il bordo del lago e giungi ai piedi di questa scalinata, da dove vedi una grotta scavata nella nuda pietra.

Sei esausto e devi fare un Pasto, altrimenti perderai 3 punti di Resistenza. Non ti va di proseguire e decidi di arrampicarti nella grotta per riposare un pochino.

Vai al **97**.



219

Illumini la galleria e in un paio di minuti riesci a trovare la strada verso l'uscita; sbuchi sul fianco di una collina sopra un piccolo villaggio chiamato Varta, proprio al margine della piana di Tahou. La distesa pianeggiante comprende numerosi campi coltivati, che ricoprono una zona larga più di due chilometri che giunge fino al limite del grande fossato scavato intorno alle mura della capitale. Varta è deserta: gli uomini si sono rifugiati all'interno delle mura della città, e le donne e i bambini si sono messi in viaggio verso sud per raggiungere la più sicura città di Navasari. Mentre cavalchi nel villaggio deserto e scendi verso la pianura, vedi per la prima volta davanti ai tuoi occhi l'antica città di Tahou.

Vai al **100**.



220 *(fig. 13)*

Scendi di corsa la scala di pietra che conduce alla Porta Occidentale. La cancellata è stata divelta da un'esplosione e le truppe d'assalto dei guerrieri Drakkar entrano a fiumi dalla breccia. Questi diabolici soldati combattono con vero fanatismo, e sembrano non curarsi delle ferite riportate. Ben presto le guardie della Porta vengono uccise e ti ritrovi faccia a faccia con tre di


(fig. 13) I Drakkar stanno penetrando nella breccia

questi temibili guerrieri. Devi combatterli tutti contemporaneamente.

Truppe d'assalto Drakkar:
Combattività 30 Resistenza 42

Per il loro stato di frenesia questi nemici sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci questo combattimento, vai al **30**.

221

Banedon, una volta, ti aveva raccontato che Chiban vive nel Distretto Settentrionale della città. Alla fine della viuzza trovi una tabella che indica il nord. Aspetti nell'ombra finché hai via libera, attraversi di corsa la strada ed entri nell'Androna dell'Affossatore.

Vai al **158**.

222

Imprecando per il ritardo, sproni il cavallo e torni sullo stretto sentiero di grano calpestato che ti riporta alla strada principale. Hai percorso meno di cinquanta metri quando il cavallo si impenna e scarta improvvisamente, rifiutandosi di proseguire in questa direzione.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e vuoi farne uso, vai al **15**.

Se non la possiedi o non vuoi ricorrere ad essa, vai al **296**.

223

Banedon recita una formula magica, e subito la sala è invasa da un fascio di luce così intensa che tutti restano storditi per alcuni secondi. Nella confusione riuscite a scappare dalla taverna e a correre in strada.

Vai al **146**.

224

Non riesci a vedere nulla in quel buio pesto. Mentre scendi fai scorrere una mano lungo il muro di pietra levigata, per tenerti in equilibrio, e tieni protesa l'arma davanti a te con l'altra mano, nel caso dovessi incontrare qualche ostacolo.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **133**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **264**.

225

Con un calcio spingi il letto sopra la botola. Le lenzuola brulicano di vermi, e ti guardi bene dal toccare quegli stracci marcescenti. Chiunque si nasconda là sotto deve essersi reso conto che l'uscita è bloccata, eppure continua a starsene in silenzio.

Se ora vuoi perquisire la capanna, vai al **190**.

Se decidi di andartene e continuare il tuo viaggio, vai al **123**.

226

Per i primi minuti della discesa riesci a vedere le pareti di pietra rossa che ti circondano. Poi un gradino di roccia segna la fine del Pozzo, e tu continui a scendere nell'oscurità più completa. Non ci sono mura né pavimento, e l'entrata del Pozzo si è ridotta ad un piccolo cerchio grigiastro nel buio sopra di te.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **251**.

Se non la possiedi, vai al **53**.

227

Cammini su e giù per la cella come un leone in gabbia, maledicendo la situazione in cui ti trovi e cercando di pensare ad un modo per fuggire di là. Dopo un'ora sei costretto a rassegnarti al tuo destino e ti stendi sul fianco per riposare un po'.

Una fastidiosa puntura ti risveglia dal tuo sonnellino. "In piedi!" urla brutalmente un sergente, restandoti vicino con la spada puntata e pronta a colpirti ancora. Due soldati ti afferrano per la collottola e ti spingono fuori dalla cella, nelle braccia di una scorta che è giunta per condurti dinanzi al Primo Magistrato. Hai le mani e i piedi incatenati, e in queste condizioni ti legano ad un carro coperto che sta aspettando a fianco della Porta Meridionale. Il carro parte a rotta di collo, e una volta giunto a destinazione sei pieno di escoriazioni: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **142**.

228

La velocità con cui hai fatto fuori il nemico mette paura agli altri, che si stavano avvicinando. Pian piano battono in ritirata, e vedi le loro ombre scomparire nell'ombra della sponda opposta del lago. Stai già per fuggire, temendo che quelle orrende creature facciano ritorno, quando noti uno strano oggetto proprio vicino al cadavere del nemico appena ucciso.

Se vuoi esaminarlo, vai al **43**.
Se preferisci ignorarlo e andartene alla svelta, vai al **175**.



229

Il Giak scompare nell'ombra, ma tu sei pronto a lanciare la freccia: anche se non riesci più a vederlo, puoi ancora indovinare approssimativamente il punto in cui si trova.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **330**.
Se va da 6 in poi, vai al **107**.

230

Cerchi un punto dove cadere senza pericolo, ma la strada è cosparsa di sassi appuntiti.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai all'**89**.
Se va da 7 in poi, vai al **297**.

231

La discesa è lenta, faticosa e piena di pericoli. Il vento soffia sempre più gelido e impetuoso man mano che prosegui, intirizzendoti le dita e portandoti via le forze. Una raffica improvvisa ti manda a sbattere contro uno spuntone di roccia nascosto nel buio, e l'impatto ti fa perdere la presa.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto o della Difesa, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **195**.
Se va da 2 a 6, vai al **332**.
Se va da 7 in poi, vai all'**81**.

232

Con riluttanza l'uomo si mostra alla debole luce che entra nella botola. È un vecchio gobbo, vestito di stracci, con i capelli grigi e sottili e una faccia rugosa, chiaro segno di una vita di stenti. Gli occhi, annebbiati dalla cateratta, ti fissano

con terrore. Lo afferri per le braccia ossute e lo tiri fuori di là con estrema facilità, visto che pesa poco più di un bimbo. Gli chiedi il suo nome, ma non ti viene data risposta. Il vecchio, zoppicando, si mette a gironzolarti intorno, pulendosi le mani rattrappite sui miseri vestiti e farfugliando tra sé qualcosa di incomprensibile. Poi si ferma vicino alla porta e volge il capo verso di te.

"Tu e il tuo amico vi siete forse perduti?" vi chiede con una vocina acuta. "Io conosco una scorciatoia che porta a Tahou. Volete che ve la mostri?"

Se vuoi accettare l'offerta d'aiuto del vecchio, vai al **299**.

Se preferisci rifiutare, lascia la capanna e continua la tua strada, andando al **123**.



233

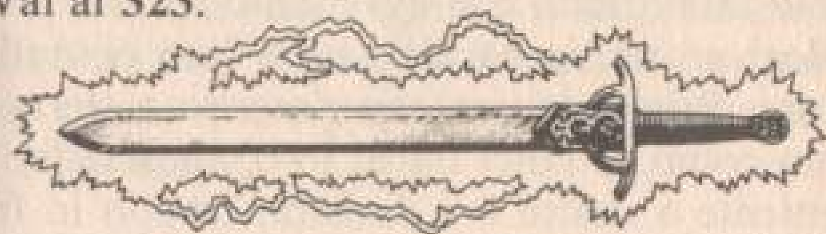
Nel frattempo le pareti del passaggio si scuotono con violenza, e tu scivoli e precipiti a testa in giù, atterrando con un tonfo su una distesa di pietre aguzze che circonda le sponde di un enorme lago sotterraneo. Con un tremendo boato il soffitto della galleria crolla e tonnellate di pietra cadono a ostruire il passaggio.

Vai al **218**.

234

La strada porta ad una zona della città molto più elegante. Gli uffici del governo sorgono intorno a una larga piazza che si restringe confluendo in una strada affiancata da piccole ed eleganti case, tutte circondate da giardini ben curati. Ti chiedi come mai una strada così bella possa chiamarsi Via delle Forche, e mentre sei ancora sopra pensiero ti ritrovi davanti al Palazzo di Giustizia.

Vai al **323**.



235

I mendicanti cominciano a bisticciare su chi debba tenere il tuo denaro, e coinvolgono anche te in quella che a poco a poco si sta trasformando in una vera e propria rissa. Banedon ti afferra per il mantello e ti trascina via, mentre quei poveretti cominciano a venire alle mani.

"La generosità a volte è pericolosa, ad Anari" ti dice mentre sali in groppa al tuo bianco cavallo e vi allontanate dal villaggio. "E a volte la si paga a caro prezzo!" aggiungi accorgendoti che il tuo Zaino è stato aperto. Per tua sfortuna, quei mendicanti hanno rubato il terzo e il quarto della tua lista di oggetti dello Zaino: cancellali dal Registro di Guerra, prima di continuare il viaggio verso Tahou.

Vai al **52**.

236

Ti appiattisci al suolo e la rete ti passa proprio sopra la testa, senza riuscire ad imprigionarti. Prima che la guardia abbia il tempo di reagire sei di nuovo in piedi e stai correndo come un pazzo giù per le scale.

Tre soldati ti stanno aspettando in fondo alla scalinata. Nelle mani sudaticce tengono stretti dei manganelli di legno, pronti a pestarti a sangue non appena sarai sotto tiro. "Prendiamolo!" urlano all'unisono e si avventano su di te, muovendosi un po' impacciati nelle loro pesanti armature. Prima ancora che riescano a sferrare il primo colpo, ti lanci fra di loro, spostandoti velocemente a destra e a sinistra, troppo in fretta perché ti possano seguire anche solo con lo sguardo. Riesci a scappare del tutto illeso, e li lasci lì ad urlare e a vergognarsi.

Vai al **90**.

237

Avvicinando lo specchio alla fessura della porta, riesci a vedere dentro la stanza senza esporti troppo. Hai fatto molto bene ad agire con cautela: nello specchio vedi l'immagine riflessa di due rettili che strisciano nel corridoio. Sulle loro spalle è appoggiata un'enorme asta di cristallo circondata da strani tubicini e da pulsanti di metallo lucente.

Se hai un Arco ed almeno due Frecce, vai al **184**.

Altrimenti, vai al **116**.

238

La tua capacità Ramas ti dà un potere sovrumano per uscire da questa difficile situazione. Improvvisamente le frecce cominciano a rallentare la corsa verso il tuo cuore, fino a muoversi con estrema lentezza al punto che riesci a distinguere ogni loro più piccola vibrazione. Sollevi la spada e colpisci la prima, spezzandola di netto in due. Con il colpo di ritorno riduci anche la seconda in frantumi. Gli arcieri guardano increduli la scena, a bocca aperta. Il sergente e i suoi uomini restano impietriti, e passano alcuni secondi prima che riprendano i sensi e mettano mano alle spade.

"Prendetelo!" urla il sergente, e tutti insieme si lanciano su di te. Non puoi evitare questo combattimento, e devi combattere due guardie alla volta, poiché il corridoio è molto stretto.

Il Sergente e una Guardia:
Combattività 20 Resistenza 32

Terza e Quarta Guardia della Torre:
Combattività 18 Resistenza 32

Quinta e Sesta Guardia della Torre:
Combattività 17 Resistenza 29

La tua dimostrazione di abilità ha fatto una certa impressione su Sogh, che ha deciso di darti una mano: aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **177**.

239

Hai una sola possibilità di uccidere il Sultano, prima che riesca a lanciare un'altra scarica di energia dalla Sfera della Morte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte della Guerra col Pugnale, aggiungi 3 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Fuoco, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, il pugnale manca il bersaglio: vai al **20**.

Se il totale va da 5 in poi, colpisce il Sultano in pieno petto: vai al **350**.

240

La nuvola di polvere si fa sempre più grande, e ora riesci a sentire distintamente lo scalpitio di alcuni cavalli che stanno venendo nella tua direzione, attraverso l'aperta pianura. Venti cavalieri si avvicinano, tenendo in mano delle lance sulla cui cima sventolano degli stendardi blu che recano impresso il simbolo di Tahou: vedi i volti severi sotto le visiere dei loro elmetti alati. Il sergente fa un segnale e subito i cavalieri cambiano formazione, disponendosi in circolo attorno a te. "Che cos'hai da dichiarare, straniero?" ti chiede a gran voce il sergente. "Perché stai andando a Tahou?"

Sulle prime hai qualche dubbio sulla loro identità, ma il tuo sesto senso Ramas ti dice che si tratta di veri soldati di Anari.

Se vuoi raccontare al sergente la vera ragione che ti spinge a Tahou, vai al **279**.

Se hai un Invito e vuoi mostrarglielo, vai al **136**.

Se vuoi dirgli che non ha alcun diritto di bloccare il tuo viaggio verso la capitale, vai al **343**.



241

Segui il corridoio fino ad una scalinata di alabastro che ti porta in una grande stanza. Il pavimento è di metallo blu variegato d'argento, e centinaia di buie arcate si dipartono da ogni parete. Proprio di fronte a te ci sono due gigantesche porte rivestite di platino e decorate da intricate incisioni. La stanza è deserta, ma mentre la attraversi per avvicinarti alle porte, ti rendi conto che dietro uno qualsiasi di quegli archi si può nascondere una legione di rettili.

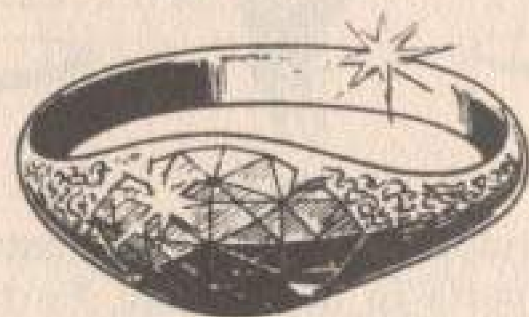
Al centro della porta c'è una serratura costituita da quattro bottoni esagonali disposti a piramide: un pulsante in cima e tre allineati di sotto. Ogni volta che tocchi un bottone appare un numero luminescente. Il tuo istinto Ramas ti dice che si tratta di una serratura a combinazione. Se schiac-

cerai ogni bottone fino a trovare per tutti e quattro il numero giusto, la serratura scatterà e le porte si apriranno.

Se sai quante volte schiacciare il pulsante superiore, e l'esatta sequenza di numeri per la fila sottostante, addiziona le due cifre e vai al numero corrispondente al totale.

Se conosci solo uno dei due numeri che servono per aprire quella serratura, vai al paragrafo corrispondente.

Se non sai nessuno dei due numeri, vai al **207**.



242

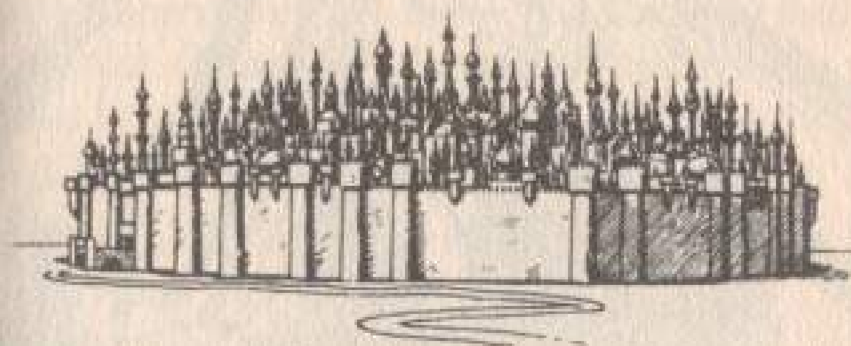
Lasciati i cavalli alla torre della Porta Meridionale, entrate in una larga strada affiancata da botteghe e case di pietra rossa, o intonacate di rosso. Gli edifici sono piuttosto piccoli e pigiati uno sull'altro; da ognuno di essi, per quanto modesto, si eleva verso il cielo una torre o una guglia.

Occhi larghi e assonnati di dragoni di pietra guardano dai balconi dei minareti, che terminano con cupole di rame o con piattaforme su cui sono piazzate macchine da guerra di piccole dimensioni.

Banedon indica una taverna e suggerisce di fermarsi per riposare un po'. La casa di Chiban è a più di un'ora di cammino dal punto in cui vi trovate, e siete entrambi affamati dopo il lungo viaggio.

Se vuoi entrare nella taverna, vai all'**80**.

Se decidi di non dar retta alle proteste dello stomaco e vuoi continuare verso la casa di Chiban, vai al **146**.



243 *(fig. 14)*

Davanti ai tuoi occhi c'è un'enorme stanza. Le pareti sono tappezzate di fini arazzi di seta, e sul pavimento sono accatastate montagne di preziosi. Appena entri una brezza profumata ti scompiglia i capelli e senti un dolce canto d'uccelli.

Sogh ti conduce oltre una vasca d'acqua trasparentissima e ribollente, fino ad un'anticamera. Qui, comodamente sdraiato su un divano scarlatto, riposa il capo di questo santuario, coperto da uno stravagante abito multicolore. Il volto largo e squadrato è incorniciato da un cappuccio ornato da una striscia di pelliccia. Ecco che si sta risvegliando: si stiracchia e apre gli occhi scurissimi.



(fig. 14) "Kad-dul da-nar Li-ook!" grida, e la gemma si illumina

"Sogh! Chi è quest'uomo?" urla con rabbia. "Perché l'hai portato qui?" Il ladro prova a dare una spiegazione, ma l'uomo non fa altro che adirarsi di più. "Sogh, stupido pazzo!" sbotta. "Sai che è severamente proibito introdurre degli estranei nel quartiere segreto della corporazione. Per quel che ne sappiamo, quest'uomo del nord potrebbe essere una spia o addirittura..." fa una pausa, fissandoti con paura, "un assassino!" E così dicendo estrae dalla tasca una gemma e la solleva. "Kad-dul da-nar Li-ook!" urla con enfasi, e subito una vivida fiammata verde avvolge la pietra luccicante.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **101**.

Se non la possiedi, vai al **64**.

244

I Tigerwolf ululano, e i cavalieri Giak gridano all'impazzata dirigendo gli animali inferociti contro di te. Riesci a colpire un avversario spaccandogli il cranio in due, e a ritirare il braccio giusto in tempo per tenere a bada uno dei lupi che stava per azzannarti. Tutto intorno il ringhiare degli animali, le grida e la confusione minacciano di sopraffare i tuoi sensi; ma fortunatamente sei un Maestro Ramas, e anche nel pieno di una battaglia i tuoi nervi rimangono di ghiaccio. Combatti veloce e sicuro di te, lasciando sulla tua strada una dozzina di cadaveri, liquidati con altrettanti precisissimi colpi. Ma non sei solo: Banedon fa la sua comparsa emettendo

dalla punta delle dita fiammate improvvise, il cui crepitio, come il rumore di una frustata, echeggia sopra il fragore della battaglia. Ecco che sopraggiunge un altro gruppo di cavalieri Giak. Si gettano subito nella mischia, riuscendo a separarti dal tuo compagno. Una spada nera fende pesantemente l'aria a pochi centimetri dalla tua testa, ma riesci ad assestare un colpo mortale a colui che la brandiva prima che possa tentare ancora. Il nemico cade, ma il suo Tigerwolf balza sul tuo cavallo, infilando gli artigli nella pelle della sella e tentando di addentarti alla gola. Devi liberartene al più presto, prima che riesca a farti cadere a terra.

Tigerwolf:
Combattività 18 Resistenza 26

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, e il combattimento dura tre scontri o meno, vai al **306**.

Se vinci, ma il combattimento dura più di tre scontri, vai al **148**.

245

Questa strada porta ad un grande giardino pubblico, chiamato "Parco dell'Arcobaleno" per il grande numero di fiori rari e variopinti che vi cresce. Questo Parco è stato trasformato in accampamento, per accogliere gli abitanti di Anari che hanno risposto alla disperata richiesta di aiuto del Presidente. Delle bandiere, illuminate dal bagliore di centinaia di fuochi da campo, sventolano sopra le tende che coprono il manto erboso. Un paio di soldati, armati di spadoni a doppia lama appesi alle spalle, stanno di guardia alle porte del Parco.

Se vuoi chieder loro se sanno dove abita Chiban il Mago, vai al **17**.

Se vuoi continuare lungo la Via dell'Arcobaleno senza fermarti, vai al **288**.

246

Una volta scaricato metà equipaggiamento, riesci a risalire più facilmente nell'acqua scura. Finalmente raggiungi la superficie, tossendo e ansimando per la lunga mancanza d'aria. Sulle prime il freddo intenso ti aveva un po' intontito, ma ora ti sprona a nuotare veloce verso la sponda che brilla debolmente nella fioca luce.

Intirizzito e bagnato fino alle ossa, ti tiri fuori dall'acqua e crolli lungo disteso sulle rocce che emergono dalla riva.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **298**.

Se non la possiedi, vai al **41**.

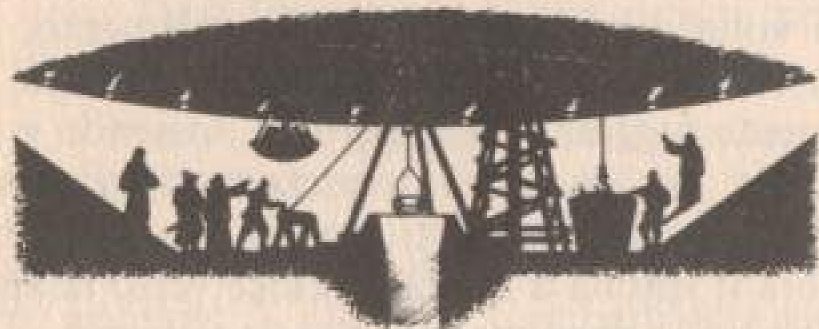
247

Ti avvicini al corpo del serpente volante che ancora si sta contorcendo, e tieni stretta l'arma nel caso che l'animale si rialzi improvvisamente per colpirti di nuovo. Una macabra curiosità ti spinge

a guardare nelle sue fauci velenose e tra le sue spire verdi e lucenti: un brivido ti attanaglia pensando a quanto sei stato vicino alla morte.

Uno stormo di avvoltoi sta già volteggiando nel cielo, in attesa di banchettare sulla carcassa di quella creatura. Rimonti a cavallo e segui Banedon che riprende la direzione della strada maestra: sei affamato e devi consumare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **318**.



248

Acquattato nell'ombra della scalinata osservi un corridoio illuminato da torce, dove un soldato sta di guardia davanti a due grandi cancellate di ferro massiccio. "Le tue armi e il tuo equipaggiamento si trovano oltre quel cancello, amico mio" ti sussurra Sogh. "È la camera blindata della torre, ma non è così sicura come credono. Una volta mi hanno beccato là dentro, ma non sono mai riusciti a capire come ho fatto ad entrare. C'è un passaggio segreto che porta fino alle stalle. Se riusciamo a farla franca con quella guardia e ad entrare, tu potrai recuperare l'equipaggiamento, io mi prenderò ciò per cui sono venuto fin qui, e poi potremo entrambi uscire dalle stalle".

"Ma il mio amico?" gli chiedi, preoccupato per la sorte di Banedon.

"Non è qui. Ho sentito le guardie dire che lo portavano alla Caserma Orientale. Ma se fossi in te mi preoccuperei per lui dopo aver messo in salvo la pelle".

Il tuo sguardo si fissa sulla guardia, e lentamente nella tua mente si forma un piano. "Dammi quel borsellino" gli dici, stendendo la mano.

"Ehi, aspetta un attimo! Io . . ." tenta di ribattere confusamente Sogh.

"Non discutere!" gli rispondi. "Lo riavrai. Ho solo bisogno dell'esca giusta per pescare questo pesce".

Con riluttanza Sogh ti porge il borsellino. In silenzio ti allontani dall'ombra e strisci lungo il corridoio, facendo attenzione ad evitare i punti illuminati dalle torce. Quando sei a un paio di metri dalla guardia cominci a lasciare sui tuoi passi una scia di Lune d'argento, che prosegue fino alla scalinata. La guardia nota il luccichio del metallo e non riesce a resistere alla tentazione; lascia la sua postazione per andare a raccogliere il denaro. Lo aspetti coi nervi tesi e la spada pronta nella mano. Quello si avvicina lentamente, e quando si trova a pochi centimetri dal tuo nascondiglio improvvisamente ti vede e comincia ad urlare.

Devi agire in fretta o le sue grida richiameranno l'attenzione di tutte le guardie della torre.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, vai all'**84**.

Se vuoi attaccarlo con la spada, vai al **3**.

Se vuoi lanciargli contro il tuo pugnale, vai al **215**.

249

Più avanti, lungo i merli della torre, un gruppo di soldati Giak ha scalato le mura usando una scala retrattile. Al loro comando c'è un grosso Gourgaz squamoso, che maneggia selvaggiamente un'ascia bilama facendosi strada tra i difensori e dirigendosi proprio contro di te.

Gourgaz:
Combattività 23 Resistenza 34

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci, vai al **303**.

250

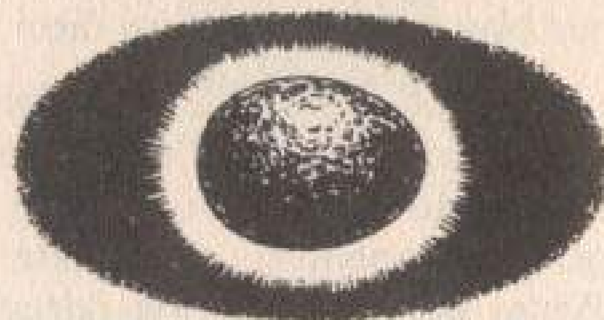
Prosegui sul selciato della stretta stradina, evitando con attenzione di passare troppo vicino alle finestre e alle porte delle case, dove il bagliore delle luci è più intenso. L'atmosfera è cupa: tutte le donne e i bambini sono partiti per il sud, e gli uomini sono indaffarati a prepararsi per l'imminente battaglia. Un rumore di passi pesanti, unito al fragore delle armi, echeggia fra le mura al passaggio di una truppa di mercenari della Slovia, tutti equipaggiati con scudi rossi e neri e lucide alabarde. Li segui nella loro marcia verso un edificio distante, dove il loro comandante ordina di fermarsi. La maggior parte dei soldati entra nell'edificio, ma due di loro restano fuori e si dividono delle boccate di pipa. Su una tabella c'è scritto:

CASERMA ORIENTALE

Se vuoi chiedere ai mercenari notizie di Banedon, vai al **189**.

Se vuoi tentare di entrare nella caserma senza farti notare, vai al **68**.

Se decidi di continuare lungo il Vicolo delle Mura Orientali, vai al **284**.



251

La tua percezione Ramas si fa più intensa e sensibile mentre scendi in quel vuoto infernale completamente buio. Nella tua mente prende forma l'immagine degli eventi che si stanno svolgendo attorno al Pozzo. Vedi l'argano, e la faccia delle guardie che continuano a calare la fune che regge la tua imbracatura. Ad esse si è

aggiunto un altro individuo che si è offerto di aiutarle. Costui prende posto al margine del Pozzo e afferra la corda, ma nella sua mano è nascosta una lama affilatissima: un nodo ti attanaglia la gola nel vedere che si tratta del Senatore Chil!

Vai al **53**.

252

Come la maggior parte degli abitanti di Anari, questi contadini sono persone molto alla buona. Non hanno avuto notizia della guerra che si sta svolgendo al nord, e non sanno nulla delle armate dei Signori delle Tenebre che si stanno preparando ad assalire la capitale. Tutto ciò che ti sanno dire è che un gran numero di carri, pieni di 'Takas', ricchi cittadini, sono stati visti sulla strada per Navasari negli ultimi dieci giorni.

Sarebbero ben lieti di dividere la loro umile zuppa di grano con voi, ma l'odore del letame con cui alimentano il fuoco vi ha fatto completamente passare l'appetito, e rifiutate cortesemente l'offerta. Banedon, che ha parlato con il padrone di casa, torna al suo cavallo e fa un gesto con il capo indicando la tabella: "Indica la direzione sbagliata. Un paio di giorni fa uno dei carri dei Takas ci ha sbattuto contro e nessuno si è ancora preoccupato di rimetterla a posto".

I contadini vi salutano con grandi movimenti delle braccia, mentre incitate i cavalli lungo la strada principale. Sei affamato e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **318**.

253

I mercenari ti chiedono un anticipo di dieci Lune prima ancora di sentire la domanda.

Se possiedi questa somma e vuoi pagarli, fallo e vai al **19**.

Se non possiedi dieci Lune, o non vuoi pagare una tale cifra, puoi cercare di entrare nella caserma senza essere visto, andando al **68**.

Oppure puoi allontanarti dalla caserma e tornare indietro nel Vicolo delle Mura Orientali, andando al **278**.



254

Le creature si arrampicano sulla roccia alla base della gradinata, e si gettano avanti spinte dal loro fanatico istinto. Sono disarmate, ma le loro dita artigliate funzionano come affilatissimi coltelli.

Branco di Ghoul:
Combattività 24 Resistenza 35

Se vinci, vai al **147**.

255

Il comandante aggrotta le ciglia. "Mah!" sbuffa. "Lasciamoli entrare. Abbiamo bisogno di tutti gli uomini che possiamo trovare. Il loro sangue è buono quanto quello di chiunque altro morirà in difesa della città".

Dai un'occhiata a Banedon, e sorridi nel vederlo tergersi il sudore dalla fronte.

Vai al **113**.

256

"Io sto cercando la Pietra della Sapienza di Tahou!" rispondi arditamente. "Sono il Maestro Ramas, Lupo Solitario, e vado in cerca della saggezza di Nyxator che mi darà la possibilità di eliminare i nemici e di salvare il mio popolo dalla distruzione".

Il suo sguardo duro si addolcisce al suono delle tue parole orgogliose; avverti in lei un senso di tristezza, ma le parole con cui ti risponde riempiono di gioia la tua mente: "La tua missione avrà successo, come è accaduto per il tuo antenato molti secoli or sono. Abbiamo aspettato a lungo la tua venuta, Skarn, e ora portiamo a compimento il nostro dovere nei confronti di Colui che ci ha donato la vita".

E così dicendo apre la grande porta di platino e ti invita a seguirla.

Vai al **200**.

257

La strada si curva e si contorce come una serpe, mentre voi continuate a galoppare attraverso le buie colline di Tahou. Il latrare dei Tigerwolf si fa sempre più vicino, e cercate disperatamente di tener lontani i vostri cavalli da quel branco di animali inferociti. A tre miglia dalla torre di guardia i lupi più veloci del branco riescono a raggiungervi: ora correte fianco a fianco lungo il letto asciutto di un antico fiume. Poi gli occhi e le fauci degli animali brillano diabolicamente al chiarore della luna, quando vi tagliano la strada e vi costringono a fermarvi e a combattere.

Vai al **244**.

258 *(fig. 15)*

I nemici continuano senza sosta a scaricare le armi contro le mura nord e ovest della città, finché anche il cielo scuro sopra Tahou si dipinge di un vivido bagliore scarlatto. Ai difensori non resta altro che pregare gli dei di restare dalla loro parte, almeno fino all'alba. E quando i primi raggi di luce compaiono sopra le colline orientali, la nebbia scompare lasciando allo scoperto le armate del Signore delle Tenebre Gnaag: sono ammassate e schierate in posizione di battaglia, pronte a ricevere l'ordine di attaccare. Passi lo sguardo preoccupato su quel mare di nemici e distingui i vari reggimenti schierati.

Le legioni armate di Vassagonia sono le prime ad avanzare, muovendo in ordinate colonne verso la Porta Occidentale. Alla loro testa avanza



(fig. 15) Un difensore cerca di attaccarlo con la lancia

al passo un figuro circondato da un alone dorato, dal quale scaturisce un'intensa fiammata azzurrognola. Ad un tratto una pattuglia di arcieri lo prende di mira con una pioggia di frecce, ma i dardi vanno a sbattere contro il suo impenetrabile schermo lucente. L'uomo attraversa il ponte levatoio e si ferma davanti alla Porta. Tiene nella mano tesa davanti a sé una Sfera di metallo nero: ora sta pronunciando una formula magica. Subito dalla Sfera parte una scarica di fiamme scarlatte che disintegrano le grandi porte, provocando un tremendo boato. Molto fiero di sé l'uomo entra in città, annientando i difensori che trova sul suo cammino. Uno di loro si lancia arditamente all'attacco con una lancia in mano, ma in un bagliore accecante è trasformato in pochi secondi in un mucchietto di ceneri.

L'individuo continua ad avanzare illeso e inattaccabile, grazie all'impenetrabile schermo magico. Solo quando si ritrova faccia a faccia con te, si ferma.

"Sono venuto per te, Lupo Solitario" dice con un crudele sorriso sulle labbra. Stai guardando negli occhi di ghiaccio il Sultano Kimah, governatore di Vassagonia. Appena solleva la Sfera di metallo nero, cerchi di farti animo per il combattimento che sta sicuramente per iniziare.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **48**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **210**.

259

Sogh ti guarda con imbarazzo mentre perquisisci i cadaveri delle guardie: "Non sono un guerriero, io" dice, scusandosi in qualche modo per il suo comportamento codardo. "Ci vuole dello stomaco per fare certe cose, e io non ce l'ho". Alla vista dei corpi insanguinati il suo viso si contrae in una smorfia di disgusto, ma ora che ha visto su uno dei cadaveri un anello d'oro e un borsello pieno, cerca di fare meno lo schizzinoso.

La tua ricerca ti ha fruttato quattro utili oggetti:

2 Spade
1 Pugnale
1 Chiave di ferro

Lasci che Sogh prenda l'anello e il borsello e gli consegni una delle spade, che accetta con una certa riluttanza. Gli altri tre oggetti li tieni tu (segnali sul Registro di Guerra).

Dopo aver nascosto i cadaveri, segui Sogh attraverso le stanze e i corridoi della torre della Porta Meridionale. Per due volte rischiate di essere scoperti, ma la tua abilità Ramas, unita alla ladresca agilità di Sogh, vi salvano da ulteriori incontri. Finalmente arrivate al piano terra della torre.

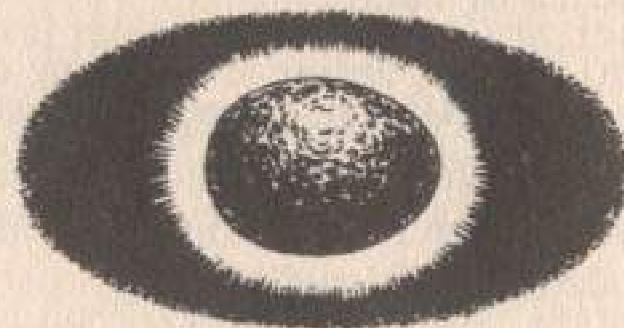
Vai al **248**.

260

In una frazione di secondo controbatti il suo attacco con un colpo violentissimo, che gli stacca il braccio all'altezza del gomito. Braccio e pugnale piombano sul tavolo e il soldato cade a terra urlando dal dolore. Il suo compagno sposta la panca con un calcio e si allontana cercando a tastoni la spada. Con un grido rauco sfodera l'arma e si avventa sconsideratamente contro di te.

Mercenario Ubriaco:
Combattività 15 Resistenza 26

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **328**.
Se resti e vinci, vai al **170**.



261

Puoi lasciare cadere una moneta (una Corona d'Oro o una Luna), un Oggetto Speciale, un oggetto dello Zaino oppure un'Arma. Quando hai deciso di cosa ti vuoi liberare, cancellalo dal Registro di Guerra.

Vai al **280**.

262

Il tuo senso psichico ti avverte di un pericolo nascosto nel sentiero di sinistra.

Se vuoi vedere di che si tratta, vai al **45**.
Se vuoi dare retta alla tua sensazione e prendere il sentiero a destra, vai al **63**.

263

Rabbrividisci nel vedere la bocca del vecchio pronunciare il tuo nome, perché le sue parole ti risuonano nella mente come se egli fosse vicinissimo e te le sussurrasse all'orecchio. "Vieni qui, Lupo Solitario" ti dice in un soffio. "Sei venuto qui per conoscermi. Io, Gwynian di Varetta, ti aiuterò nella tua missione".

La reazione istintiva sarebbe di girarti e scappare, ma il tuo senso Ramas ti dice che l'uomo sta dicendo la verità: può aiutarti a trovare la Pietra della Sapienza di Tahou.

Obbedendo al suo ordine e alla tua curiosità, sali le scale del Palazzo di Giustizia e lo segui nei suoi appartamenti privati. Qui Gwynian ti spiega com'è venuto a conoscenza della tua identità e della tua missione.

Vai al **76**.



264

Nel buio pesto non riesci a vedere che un gradino nasconde un buco poco profondo. Appena sali sul falso gradino questo crolla, e il tuo piede finisce nella buca e resta impigliato in una quantità di ganci affilati. Le punte ricurve ti immobilizzano, e non osi ritirare il piede per paura di ferirti di più. Perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **307**.

265

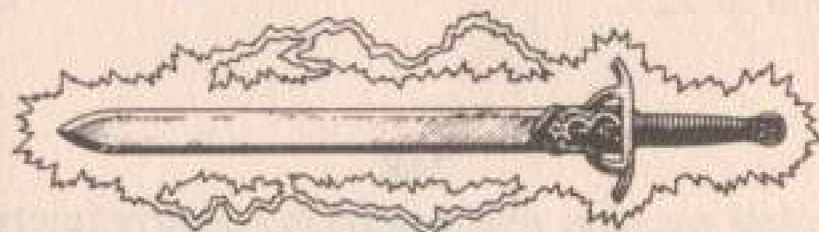
A parte quel brodo maleodorante, nella capanna c'è ben poco che ti possa essere utile. Trovi i seguenti oggetti dello Zaino:

Pettine
Corda
Lanterna
Coperta

Puoi prendere anche tutti questi oggetti, ma ricordati di aggiornare adeguatamente il Registro di Guerra. Stai per andartene, quando noti una botola sul pavimento vicino al camino.

Se vuoi aprirla, vai al **154**.

Se decidi di lasciar perdere e di continuare il viaggio verso Tahou, vai al **123**.



266

Tiri su il cappuccio e ti avvolgi stretto nel tuo mantello Ramas, per ridurre il rischio di tagliarti con i vetri. Sfondi la finestra con i piedi e salti giù provocandoti solo una piccola escoriazione (perdi 1 punto di Resistenza), ma il vetro si rompe con un tale fragore da attirare l'attenzione dei soldati di guardia alla porta laterale. Subito circondano la carrozza e arrestano il conducente, costringendoti ad abbandonare il progetto di scappare da quella parte.

Vai al **39**.

267

Il sergente ordina ai suoi uomini di circondarvi e disarmarvi. Sogh si butta immediatamente in ginocchio e chiede perdono; sta dando la colpa a te di ogni cosa, dicendo che lo hai liberato e costretto ad accompagnarlo contro la sua volontà "Silenzio, parassita! Avrai occasione di parlare davanti al Primo Magistrato. Forse lui ti crederà" grugnisce il sergente prima che il suo sguardo torvo cada sul soldato morto, "ma forse anche no".

Sei ricondotto nella tua cella, davanti alla quale adesso sono piazzate quattro robuste guardie armate fino ai denti: hanno l'ordine di ucciderti se tenti di nuovo di fuggire.

Vai al **227**.

268

Guyuk è un tipo molto ansioso ed irrequieto. È afflitto da ogni sorta di tic ed è pronto a mettersi in agitazione per qualsiasi cosa. Di recente questa sua condizione è peggiorata notevolmente, e alla luce degli eventi che si stanno svolgendo al nord non è difficile capire il perché.

"Ah! Che cosa ci accadrà? Dove si andrà a finire?" borbotta, sfregandosi le tozze mani e guardandosi attorno. "Ogni giorno, nelle ultime due settimane, carri e carri pieni zeppi di donne e bambini lasciano Tahou per dirigersi a sud; eppure il Senato continua a dirci che tutto va bene, che dobbiamo occuparci dei nostri affari senza preoccuparci per le sorti della città. Beh, se c'è qualche stupido, quello non sono di certo io. Ti dico che ci stanno tenendo all'oscuro, ed io non ho certo intenzione di aspettare qui con le mani in mano per poi subire le conseguenze. Chiuderò bottega e me ne andrò alla fine di questa settimana, e se voi due gentiluomini volete sentire un consiglio da amico, fareste bene a fare lo stesso".

Qualcuno nella taverna sta chiedendo altra lovka. Prima che possiate chiedere ancora qualcosa a Guyuk, questi afferra una bottiglia e se ne va a servire il cliente assetato.

Se vuoi ordinare del cibo, vai all'**88**.

Se preferisci ritirarti nella tua stanza, vai al **156**.

269

Una volta finito il pasto parli a lungo della tua missione alla ricerca della Pietra della Sapienza di Tahou. Chiban tira fuori una mappa della città e la srotola sul pavimento dello studio, l'unica superficie sgombra dai suoi aggeggi magici. Con la punta della scarpa indica il punto in cui si trova il Pozzo di Tahou: nella Piazza dei Dragoni, nel Distretto Occidentale della città.

"Il Pozzo è una galleria verticale che scende verso le rovine dell'antica città di Zaaryx, centotrenta metri sotto il livello delle strade di Tahou. La leggenda racconta che la Pietra della Sapienza fu gettata nel Pozzo per evitare che il

Sultano Nero di Vassagonia la rubasse durante la Grande Guerra. Il Pozzo poi è stato chiuso ed è rimasto così per tutti gli ultimi trecentosessanta anni". Poi solleva lo sguardo dalla mappa e vedi che i suoi lineamenti, prima così sorridenti, si sono fatti tristi e compunti.

"All'alba le armate del Signore delle Tenebre Gnaag saranno alle porte della città e avrà inizio la battaglia. Il mio dovere è di stare qui, in difesa della mia amata città, altrimenti ti avrei accompagnato nella tua ricerca. C'è solo un uomo che ti può aiutare in questo momento, poiché è l'unico che può darti il permesso di accedere al Pozzo che scende verso Zaaryx. È il Presidente di Anari, Toltuda. Vieni, cercherò di farti ottenere un'udienza privata al più presto".

Vai al **208**.

270

Ti alzi e corri lungo i merli, sfuggendo per un pelo alla morte: le palle di pietra hanno colpito il parapetto dove ti eri arrampicato e l'hanno fatto crollare. Cento metri più avanti appare in lontananza una torre; è una delle tante che rinforzano le mura della città. Non riesci a credere ai tuoi occhi quando ti accorgi che la persona seminascosta dalla merlatura è proprio il tuo compagno, Banedon. Provi ad urlare qualcosa e a fare dei grandi gesti con le braccia, ma il rumore della battaglia copre ogni cosa.

Vai al **131**.

271

Il vecchio accetta con gratitudine la tua offerta e aggiunge il cibo alla brodaglia ribollente. Ti racconta di essere un eremita e di essere vissuto lì, all'imboccatura del passo, per quasi tutta la sua vita. È quasi cieco, ma conosce ogni centimetro di queste colline come ogni angolo della sua capanna, e si offre di mostrare a te e a Banedon una scorciatoia per Tahou.

Se vuoi accettare il suo aiuto, vai al **37**.

Se decidi di non farlo, lascia la capanna e continua, andando al **123**.



272

Hai il forte presentimento che morirai, se resterai sul carro.

Se vuoi dar retta al tuo senso Ramas e balzare giù dal carro in corsa, vai al **230**.

Se decidi di ignorare il presentimento, vai al **340**.

273

Stai per entrare nella piazza alla fine dell'Androna, quando improvvisamente ti accorgi che sei stato derubato. Il soldato non era per nulla ubriaco: era un abile borsaiolo!

Cancella il secondo Oggetto Speciale della lista del tuo Registro di Guerra. Se possiedi un solo Oggetto Speciale, cancella quello. Se non ne possiedi affatto, cancella il primo della lista degli oggetti dello Zaino.

Se vuoi tornare nel vicolo della taverna per cercare il malfattore, vai al **94**.

Se decidi di lasciar perdere e di continuare per la tua strada, vai al **334**.



274

Per tre ore cavalcate senza sosta lungo la strada principale che porta a Tahou. Da entrambi i lati l'erba della pianura di Anari ondeggia leggera alla debole brezza del mattino; i villaggi sono pochi, ma dovunque ci siano degli alberi sei sicuro di trovare un gruppo di capanne.

La strada scende lungo il crinale di un'altura verso una macchia d'alberi rinsecchiti, dove ci sono delle povere abitazioni costruite intorno ad una fonte. Al tuo arrivo suona una campana, e compaiono degli uomini con dei cesti di merci assortite che ti invitano insistentemente a comperare.

Se vuoi dare un'occhiata a queste mercanzie, vai al **331**.

Se vuoi attraversare il villaggio senza fermarti, vai al **52**.

275

Maghana ti conduce in un'altra stanza, una delle tante che si dipartono dalla sua sontuosa camera, e si avvicina ad una margherita vicina alla porta. Fa passare la mano sopra un cristallo incastonato nel fiore e subito una sezione della parete si sposta, aprendo un varco nel buio. Un vento gelido e umido invade la stanza, portando con sé un tremendo puzzo di putrefazione. Nella stanza ci sono tanti tavoli pieni di oggetti, che servono per equipaggiare coloro che osano avventurarsi oltre quel ventoso portale.

"Prendi pure ciò che ti serve" ti dice Maghana, e la sua voce supera a mala pena il sibilo del vento, "poi vai". E così dicendo fa uscire Sogh dalla stanza e chiude la porta.

Se vuoi dar un'occhiata a quegli oggetti, vai al **13**.

Se decidi di lasciar perdere, e di dare piuttosto un'occhiata al portale, vai al **181**.

276

L'impatto del tuo colpo mortale manda la guardia lunga distesa sul duro pavimento di pietra.

Sfortunatamente il rumore ha messo in guardia i suoi compagni, e mentre ti chini a raccogliere la chiave che tiene appesa alla cintura senti il rumore dei loro stivali chiodati provenire dalla scala. I due che stanno davanti sono armati di archi e, appena raggiungono la fine della scalinata, si inginocchiano e prendono la mira.

"Arrenditi, o sei morto!" grida il sergente, tenendo alta un'ascia.

Se vuoi alzare le mani ed arrenderti, vai al **267**.

Se non vuoi obbedire al suo ordine, vai al **95**.

277

Gli occhi del mostro brillano d'odio, e dalle fauci aguzze esce un sordo grugnito mentre si prepara ad attaccare.

Zadragon:
Combattività 43 Resistenza 58

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci, vai al **93**.

278

Non ti sei allontanato di molto, quando all'improvviso ti ritrovi davanti alla torre della Porta Meridionale. Le guardie ti riconoscono immediatamente e danno l'allarme. Ti giri per scappare, ma un drappello di cavalieri esce al galoppo e ben presto sei circondato.

Se vuoi combattere contro questi soldati, vai al **44**.

Se decidi di arrenderti, vai al **162**.

279

"A quanto pare abbiamo pescato un paio di saltimbanchi venuti ad intrattenerci con le loro storielle" sbotta ironicamente il sergente, mentre i suoi uomini ridono sguaiatamente nel sentire la tua spiegazione. Poi egli sfodera la sua spada ricurva e la punta minacciosamente contro il tuo petto; i soldati tacciono di colpo. "Siete entrambi in arresto per sospetto spionaggio. Buttate subito giù le armi!"

Se vuoi obbedire agli ordini del sergente, vai al **24**.

Se vuoi opporre resistenza, vai all'**85**.

280

L'oggetto ci mette poco più di tre secondi per toccare il suolo, e ne deduci che la distanza è almeno di nove metri: troppi per saltare giù. Piuttosto che rischiare di spezzarti le gambe, o di perdere la vita con un salto del genere, decidi di provare a raggiungere la sporgenza.

Vai al **38**.

281

Senti un'aura di energia psichica emanare dall'ombra in movimento; la creatura possiede una forza distruttiva soprannaturale. Avvicinarsi potrebbe essere fatale, ma anche ignorarla potrebbe essere pericoloso.

Se vuoi ricorrere allo Scudo Psichico e avvicinarti all'ombra, vai al **166**.

Se preferisci evitarla scappando via, vai al **61**.

282

Il soffitto della caverna è abbastanza alto per passarci sotto a cavallo. Ma lì dentro è buio pesto, e se non vuoi smarrirti hai bisogno di una luce per illuminarti il percorso.

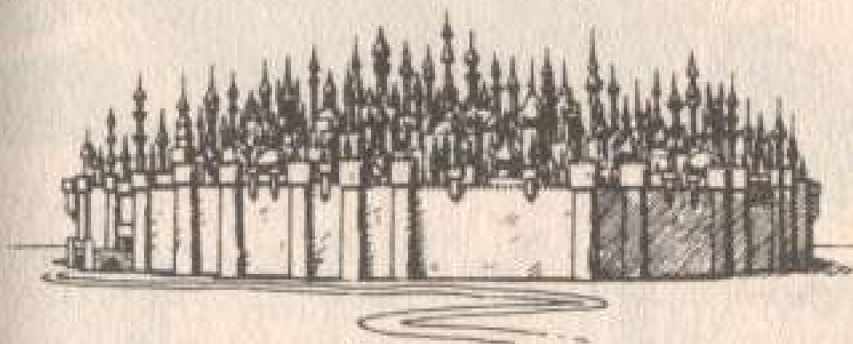
Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna, o una Torcia e un Acciarino, vai al **219**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **341**.

283

Sull'oggetto di metallo sottilissimo è incisa una complicata equazione matematica. Ti concentri per risolverla, e sei quasi vicino alla soluzione quando improvvisamente il metallo s'infiamma. Getti via subito quello strano oggetto, ma il fuoco ha fatto in tempo a ustionarti la mano: perdi 4 punti di Resistenza. Imprechi tra i denti, ma ti consola il fatto di essere riuscito a risolvere l'equazione: la risposta è 320. (Segna questo numero in margine al tuo Registro di Guerra, nel caso ti possa essere utile nel corso della tua avventura.)

Vai al **130**.



284

Continui lungo la strada, che segue la curva delle mura della città. Alla tua sinistra noti una taverna con la porta e le finestre chiuse da assi di legno; subito dopo la strada svolta verso sinistra. Una tabella di ferro arrugginito dice:

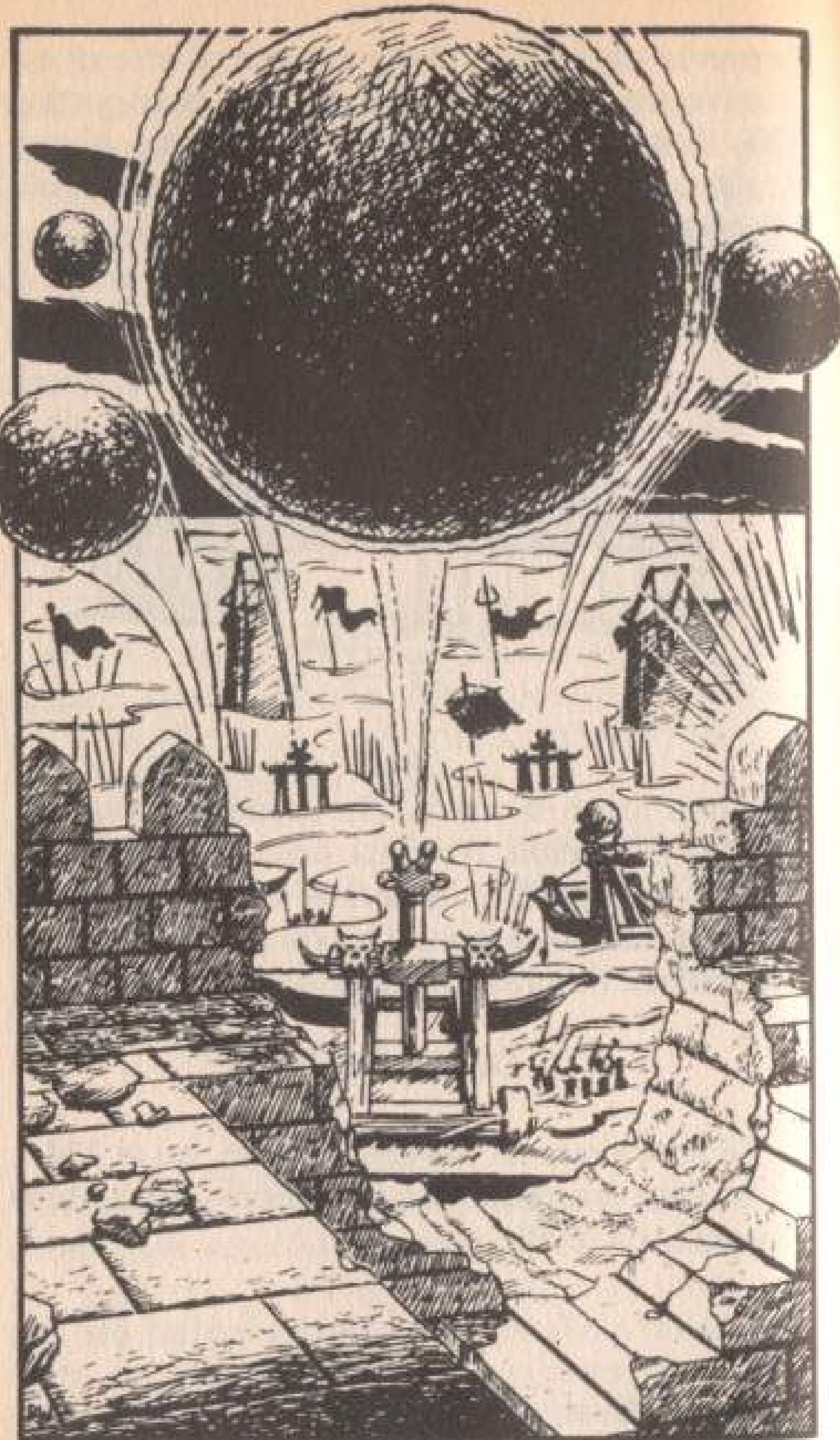
VIA DELLE FORCHE

Se vuoi girare in Via delle Forche, vai al **234**.

Se vuoi proseguire lungo il Vicolo delle Mura Orientali, vai al **55**.

285

I Giak ti fissano con sguardi di ghiaccio negli occhi gialli spalancati. Cercano disperatamente



(fig. 16) Le catapulte iniziano a lanciare enormi palle di pietra

di metter mano alle armi, ma prima che riescano a sfoderare la spada e a rialzarsi in piedi, fai un balzo e parti all'attacco.

Avanguardia Giak:
Combattività 15 Resistenza 20

Grazie al fattore sorpresa, non tener conto di tutti i punti di Resistenza che perdi nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci vai al **21**.

286 *(fig. 16)*

I nemici cominciano a bombardare le mura con enormi palle di pietra, lanciate dalle catapulte che hanno trasportato fino al bordo del grande fossato. Il primo di questi proiettili provoca gravi danni al parapetto e ai bastioni. Ti metti subito al riparo, ma una di queste bombe di pietra sta precipitando proprio addosso a te.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **112**.
Se va da 6 in poi, vai al **270**.

287

Il pugnale gli penetra profondamente nel petto, facendolo cadere a terra, ma le sue urla di dolore attirano l'attenzione di una pattuglia di guardie del piano superiore. Lasci il tuo nascondi-

glio e corri verso il soldato moribondo, pronto a togliergli di dosso la chiave della camera blindata. Ma prima che tu riesca a raggiungerlo, senti il rumore degli stivali chiodati delle guardie che stanno scendendo di corsa. Le prime due impugnano un arco, e appena giunte in fondo alla rampa si inginocchiano e prendono la mira. "Arrenditi, o sei morto!" grida il sergente.

Se vuoi alzare le braccia in segno di resa, vai al **267**.

Se decidi di non obbedire a quell'ordine, vai al **95**.



288

La strada costeggia il Parco dell'Arcobaleno, e si dirige verso i palazzi delle corporazioni e gli empori del Distretto Occidentale della città. Mentre ti avvicini al Palazzo della Corporazione degli Armieri, una pattuglia di guardie, guidate da un ufficiale che indossa l'elmo della guarnigione di Tahou, appare improvvisamente da una stradina secondaria e prosegue a passo di marcia verso di te. Appena l'ufficiale ti vede, ordina ai suoi uomini di fermarsi e di imbracciare gli archi. "Fermo!" ti ordina. "Fermati subito o sei morto!"

Se vuoi arrenderti davanti a questa pattuglia, vai al **344**.

Se non vuoi dare retta all'ordine dell'ufficiale e preferisci girare i tacchi e scappare, vai al **211**.

289

L'acqua gelida ti entra nella gola e nel naso, e ti bagna fino alle ossa. Cerchi disperatamente di non farti prendere dal panico che sta crescendo dentro di te, ma i polmoni bisognosi d'aria ti provocano un dolore lancinante nel petto.

Se possiedi una Fiala di Pillole Blu, vai al **25**.

Se non possiedi quest'oggetto, vai al **329**.

290

Il capo di quel gruppo di cavalieri, un sergente, fa segno ai suoi uomini di cambiare formazione; quelli lasciano la strada e si dispongono in circolo attorno al tuo nascondiglio. Il sergente sguaina la spada ricurva, la tende davanti a sé e muove il cavallo verso di te, fino a fermare la lama minacciosa a pochi centimetri dal tuo petto. "Siete entrambi in arresto!" urla il sergente, "per sospetto spionaggio. Lasciate cadere le armi senza fare scherzi!"

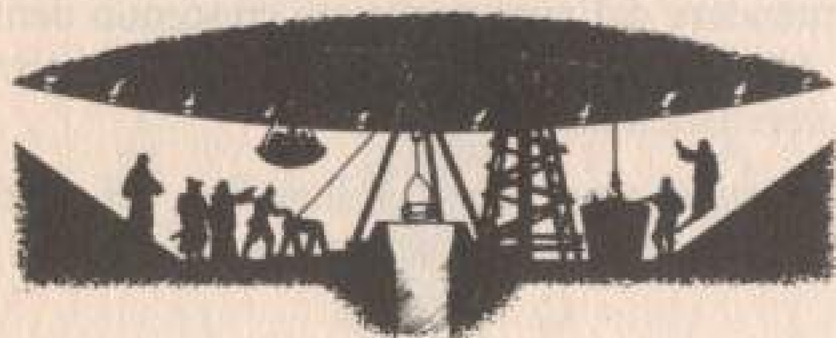
Se vuoi obbedire ai suoi ordini, vai al **24**.

Se decidi di opporre resistenza, vai all'**85**.

291

La pioggia di macerie ti cade addosso così violentemente che è impossibile evitare di respirare la densa polvere. Subito un dolore lancinante ti attanaglia il petto: quella polvere contiene le spore di un fungo mortale, che ti sta contaminando i polmoni. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina, e abbia raggiunto il grado Ramas di Precettore, o uno superiore, devi perdere 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **233**.



292

Gli uomini sono visibilmente seccati dal fatto che hai interrotto la loro conversazione. Uno di loro, un brutto ceffo dal colorito giallastro, con gli occhi scuri e i capelli ricci e nerissimi, solleva un boccale dal tavolo e ne beve una lunga sorsata. Poi lo sbatte giù e si gira verso i suoi compagni.

"Sapevate" dice con la bocca ancora piena di vino rosso, "che mio fratello Ghane è stato ucciso a Ragadorn l'anno scorso? È stato pugnalato alla schiena da un pidocchioso uomo del nord". E così dicendo gira lentamente il capo e ti fissa con odio. "Io odio gli uomini del nord" sbotta. "Sono tutti codardi e vigliacchi!" Noti che la sua mano molla l'impugnatura del boccale e scivola sotto il tavolo.

Se vuoi dirgli che ti dispiace ciò che è successo a suo fratello, vai all'**8**.

Se vuoi prepararti a combattere, nel caso che voglia attaccarti, vai all'**86**.

Se decidi che la miglior cosa da fare è andarsene, vai al **347**.

293

I cavalieri si lanciano all'inseguimento sui loro Tigerwolf, ma desistono presto: hai percorso meno di un chilometro quando senti i Giak richiamare gli animali. A quei diabolici nemici non resta altro che consolarsi imprecando contro di te, che già scompari nella nebbia.

La strada principale esce dalle colline nei pressi di un villaggio, situato al margine della pianura di Tahou. La distesa pianeggiante comprende numerosi campi coltivati, che ricoprono una zona larga più di due chilometri e che giungono fino al limite del grande fossato scavato intorno alle mura della capitale. Varta è deserta: gli uomini si sono rifugiati all'interno delle mura della città e le donne e i bambini si sono messi in viaggio verso sud per raggiungere la più sicura città di Navasari. Mentre cavalchi nel villaggio deserto e scendi verso la pianura, vedi per la prima volta in lontananza l'antica città.

Vai al **100**.

294

Scuoti la testa incredulo, quando vedi chi sta seduto al posto del Primo Magistrato. È Gwynian, il Saggio di Varetta, l'uomo che ti ha aiutato a ritrovare la Pietra della Sapienza di Varetta.

"Le nostre strade si riuniscono, Lupo Solitario" dice con un sorriso che gli illumina il volto rugoso. "Il destino ha voluto che ci incontrassimo di nuovo".

Vai al **54**.

295

Tieni stretta la Spada Solare con tutte e due le mani, e colpisci il proiettile che sta sfrecciando contro il tuo petto. Con una scossa tremenda e un bagliore di scintille la Spada riesce a deviare il proiettile mandandolo a sbattere nel corridoio, dove esplode con un boato assordante tra i rettili annientandoli e sparpagliando i loro resti bruciacchiati sulle pareti e sul pavimento. Ti copri la faccia col mantello e corri a testa bassa tra il fumo asfissiante e le fiamme, verso una zona più tranquilla del corridoio.

Vai al **241**.

296

Improvvisamente un rumore assordante ti percuote i timpani: un enorme serpente si sta alzando in volo, spinto da un paio di potenti ali piumate. Le sue zampe artigliate si agitano nell'aria mentre il mostro si getta in picchiata verso il tuo petto.

Vai all'**82**.



297

Ti getti giù, fai un paio di capriole e ti rialzi in piedi graffiandoti solo un po' le spalle e un ginocchio: perdi 1 punto di Resistenza.

Per entrare nella torre, vai al **131**.

298

A poco a poco, mentre le membra gelate riprendono sensibilità e il cuore cessa di battere all'impazzata, senti crescere dentro di te una sensazione d'amarezza e di risentimento. Sollevi il viso e cominci ad urlare con rabbia, maledicendo il Senatore Chil per il suo tradimento che stava quasi per metter fine ai tuoi giorni. La tua voce percorre il buio verso un piccolissimo punto di luce che è l'entrata del Pozzo, 130 metri più in alto, ma nessuno ti sente. Il Senato è convinto che tu sia morto nella caduta, e ha dato ordine di richiudere l'apertura con la lastra di pietra. Non ti resta che guardare nel vuoto e vedere, con tuo sommo terrore, che il piccolo punto di luce è scomparso.

Vai al **218**.


(fig. 17) Il Presidente Toltuda siede al centro della sala

299

Segui il vecchio eremita nella gola fra i monti e poi lungo il corso prosciugato del fiume; vi conduce ad una grotta, la cui entrata è parzialmente chiusa da una frana. "Entra e segui la galleria che attraversa la collina, e presto arriverai in un punto molto vicino alla capitale". Prima che tu riesca a ringraziarlo, il vecchio si gira e se ne va zoppicando, ansioso di tornare al tepore della sua capanna.

Vai al **31**.

300 *(fig. 17)*

Il grande sagrato lastricato all'entrata dell'Anarium è gremito da centinaia di persone. Ufficiali del Senato, soldati e semplici cittadini affollano le gradinate che danno accesso all'enorme atrio e alle stanze esterne della sala. Noti che l'entrata laterale viene usata solo dalle scorte armate, che arrivano con dei dispacci e ripartono con gli ordini per le sentinelle nascoste nelle colline circostanti. Progetti un piano rischioso e ordini al conducente della carrozza di farti scendere davanti all'entrata laterale. Il gioco funziona: nel vedere la pergamena presidenziale le guardie non solo ti lasciano entrare nell'Anarium, ma ti scortano fino all'assemblea.

Dalla tua sedia nella galleria osservi la sala, circondata da dodici arcate, sotto le quali i Senatori di Anari sono assisi su delle grandi sedie di legno di quercia. Il Presidente Toltuda occupa il posto al centro della sala e dirige un'animata di-

scussione. Dopo aver sentito tutte le parti in causa ordina una votazione: la delibera avverrà per alzata di mano.

"E ora veniamo ad un argomento a dir poco straordinario, che è stato sollevato da uno dei nostri più eminenti cittadini" dice il Presidente Toltuda, introducendo la tua richiesta al Senato. Si gira verso la galleria e grida: "Maestro di Sommerlund, Lupo Solitario, vuoi per cortesia farti conoscere da questa assemblea?"

Ti alzi in piedi e ti inchini davanti ai Senatori: "Per favore, esponi la tua richiesta, Lupo Solitario" continua il Presidente, e mentre tu racconti il proposito che ha animato il tuo viaggio fino a Tahou l'assemblea ascolta in assoluto silenzio. Quando hai finito, il Presidente dà la parola ai Senatori.

"Io dico che dobbiamo aiutare questo abitante di Sommerlund" esclama con voce acuta il Senatore Zilaris. "Se riesce a trovare la Pietra della Sapienza, il suo potere può capovolgere le sorti e salvare Tahou dalle grinfie del Signore delle Tenebre Gnaag". La sala è percorsa da un mormorio d'assenso.

"Ed io dico che ci dobbiamo rifiutare di aprire il Pozzo" sbotta con voce potente il Senatore Chil. "Se non fosse per la presenza di questo individuo in città, ci saremmo risparmiati le attenzioni dei Signori delle Tenebre. È lui l'oggetto della loro rabbia e del loro rancore. Io dico che dovremmo consegnarlo nelle loro mani e così facendo salveremmo la nostra città, il paese, la nostra gente e noi stessi!" Dalle arcate si leva qualche commento d'assenso e rabbrividisci al pensiero di cosa ti potrebbe accadere. Il Presidente Toltuda decide di passare ai voti, perché il Senato possa decidere se lasciarti entrare nel Pozzo o usarti come ostaggio per ottenere la pace dai Signori delle Tenebre.

Aspetti con ansia il risultato. La votazione ha finalmente termine e il Senato si è espresso in parità: sei voti a tuo favore e sei contrari. La decisione ora spetta allo stesso Presidente. Il voto decisivo sarà il suo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 4, vai al **58**.
Se va da 5 a 9, vai al **137**.

301

Stai combattendo con una potente creatura di Zaaryx. Non hai tempo per evitare il suo attacco e devi combatterla fino alla morte.

Psi-Ghoul:
Combattività 20 Resistenza 30

Se vinci, vai all'**87**.

302

"Non fa niente, straniero; non sei l'unico che non sa la risposta" ti dice Khmar, indicando i contadini che parlottano confusi grattandosi la testa. Lui e i suoi figli raccolgono le loro cose e

vi augurano la buonanotte. I contadini ben presto li seguono, lasciando te e Banedon seduti da soli alla fine della tavolata.

Se vuoi conversare con Guyuk, il proprietario della taverna, vai al **268**.

Se vuoi ordinare da mangiare, vai all'**88**.

Se decidi che è ora di ritirarti nella tua stanza, vai al **156**.

303

Una volta morto il loro capo, i Giak perdono il controllo e cominciano a cadere giù dalla scala. Con un balzo sei loro addosso e in un impeto di rabbia ne fai fuori sei. Alcuni di loro preferiscono gettarsi giù dai bastioni, nel fossato, piuttosto che restare ed affrontare il tuo contrattacco. In pochi minuti le mura sono sgombre dai nemici e una squadra di mercenari della Slovia giunge a tamponare la falla.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore, vai al **35**.

Se non la possiedi o non hai ancora raggiunto questo livello d'addestramento, vai al **168**.

304

Senti un brivido scenderti lungo la schiena, nel riconoscere il Primo Magistrato. È Gwynian, il Saggio di Varetta che ti ha aiutato a ritrovare la Pietra della Sapienza di Varetta. "Vieni avanti, Lupo Solitario" ti invita. Le sue parole risuonano nella tua mente come se ti stesse vicino, sussurrandotele all'orecchio. "Il destino ha voluto che ci incontrassimo di nuovo".

Spinto dalle sue parole e dalla tua curiosità, sali le scale del Palazzo di Giustizia e lo segui nelle sue stanze private.

Vai al **76**.

305

L'uomo sorride compiaciuto mentre gli racconti tutto di te, della tua ricerca della Pietra della Sapienza e della disavventura alla Casa del Senato. Quando termini il tuo racconto, l'uomo prorompe in una fragorosa risata. "Io, Maghana, capo della Corporazione dei Ladri, per tutti gli anni in cui ho abitato la Fortezza di Velluto ho mandato numerosi dei miei uomini nel Pozzo di Tahou alla ricerca di antichi tesori, ma pochi di loro hanno obbedito di buon grado ai miei ordini, e ancora meno ne sono tornati vivi. Sappi questo, uomo di Sommerlund: il Pozzo è una delle vie d'accesso a Zaaryx. Ce ne sono altre e io le conosco tutte. Te ne mostrerò una, ma tu devi fare qualcosa per contraccambiare il favore. D'accordo?"

Con molta cautela gli chiedi cosa desidera. "Mio figlio Aiebek è entrato nel Pozzo tre lune or sono, incuriosito dalle storie sul dragone d'oro. Non è più tornato. Tutto ciò che ti chiedo è, se troverai il suo cadavere, di riportarmi l'anello che porta alla mano destra". Senza un attimo di esitazione ti

dichiari d'accordo a rispettare i termini del patto, trovando la sua richiesta del tutto ragionevole. L'uomo sorride ancora, ma questa volta gli occhi gli brillano con una strana intensità, come se stesse per essere preso da un attacco di pazzia. "Non cercare di imbrogliarmi" ti dice, molto calmo, tenendo alta la gemma brillante. "Io saprò se menti!"

Vai al **275**.

306

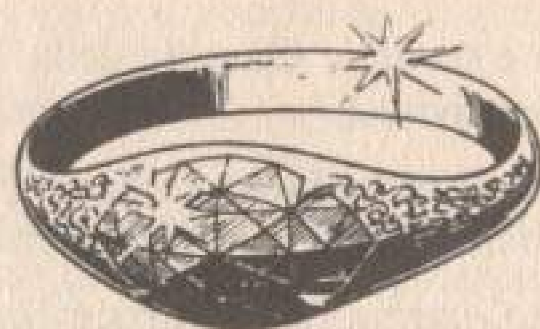
Il cadavere del Tigerwolf cade a terra, e il tuo cavallo si impenna imbizzarrito e comincia a scalciare nell'aria colpendo le altre bestie: più di un lupo finisce i suoi giorni con l'impronta di uno zoccolo stampata sul cranio. Nella calca si apre una breccia, e vedi Banedon lanciato al galoppo con la tunica slacciata che gli sventola sulle spalle come un paio d'ali blu. Con un colpo di speroni inciti il cavallo a seguirlo, lasciandoti alle spalle i nemici.

Vai al **293**.

307

Improvvisamente sei investito da un'ondata di luce bianca proveniente da alcuni buchi sul soffitto, e riesci a vedere la fine della scalinata una ventina di metri più avanti. Nel corridoio si spalanca una porta e compaiono due rettili, che portano in spalla un'enorme asta di cristallo munita di tubi e lucenti pulsanti di metallo: quell'oggetto è carico d'energia, pronta a scaricarsi contro di te.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **27**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **152**.



308

"La tua azione tradisce la tua colpevolezza" grugnisce il capo dei mercenari. Con un gesto sprezzante scansa i soldati tremanti e mette mano alla spada. "Prendeteli, ragazzi!" si mette ad urlare lanciandosi all'attacco.

Mercenari di Delden:
Combattività 26 Resistenza 34

Se vuoi fuggire dopo uno scontro, vai al **223**.
Se vinci, vai al **174**.

309

Ti getti a terra per evitare le frecce mortali, ma una di esse ti colpisce al braccio sinistro. Cadi malamente sbattendo la testa sul duro pavimento di pietra: hai una larga ferita sopra l'occhio che ti costa 8 punti di Resistenza. Tamponando

il sangue che ti cola copioso dalla fronte, stringi i denti e ti rimetti in piedi. Il sergente grida: "Prendetelo!" e tutti e sei i soldati sguainano le armi e si avventano su di te. Non puoi evitare questo combattimento, e siccome il corridoio è molto stretto, devi affrontare due nemici per volta.

Prima e seconda Guardia della Torre:
Combattività 17 Resistenza 29

Terza e quarta Guardia della Torre:
Combattività 18 Resistenza 32

Ultima Guardia della Torre e Sergente:
Combattività 20 Resistenza 32

Se riesci a superare il primo scontro, Sogh combatterà al tuo fianco e potrai aggiungere 2 punti alla tua Combattività per la durata degli scontri successivi.

Se vinci, vai al **177**.

310

Cerchi di farti coraggio, e ti prepari all'attacco del serpente volante. All'ultimo istante fai partire la freccia, che penetra profondamente nel cranio oblungo della creatura: questa prorompe in un acuto grido e fa una capriola nell'aria, agitando selvaggiamente le ali e cadendo fragorosamente al suolo in una pioggia di sangue e di piume spezzate.

Vai al **247**.

311

Raggiungi la fine del vicolo, che si unisce ad una larga strada illuminata da alcune lanterne. Un grande edificio a tre piani si erge all'angolo; le finestre sono chiuse e le porte sprangate, tranne una laterale che è stranamente socchiusa.

Se vuoi dare un'occhiata a questo edificio, vai al **217**.

Se preferisci lasciar perdere e proseguire nella strada larga, vai al **278**.

Se decidi di cessare l'inseguimento, tornare all'Androna dell'Affossatore e continuare per la tua strada, vai al **334**.



312

Un drappello di guardie arriva marciando in fila per due. Ti spogliano di tutte le Armi, gli Oggetti Speciali e gli oggetti dello Zaino, poi ti scortano in una cella situata in cima alla torre della Porta Meridionale. Banedon viene portato da un'altra parte per essere interrogato dal comandante della guarnigione.

Metti una 'x' vicino a tutti gli Oggetti Speciali, le Armi e gli oggetti dello Zaino segnati sul Registro di Guerra, per indicare che ti sono stati sequestrati. Solo se li ritroverai nel corso dell'avventura potrai cancellare le 'x' e tornarne in possesso.

Vai al **134**.

313

Le creature posseggono qualche capacità psichica che le dota di un sesto senso. Il loro capo, una femmina, molto più alta e chiara degli altri, si accorge improvvisamente della tua presenza. Alla tua vista le creature si spaventano e scappano giù dalle scale, tenendo l'uovo ben protetto nelle loro zampe palmate. Corri avanti, appena in tempo per vederle sparire nell'oscurità.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **33**.

Se hai un Seme di Fuoco e vuoi gettarlo giù per le scale, vai al **106**.

Se decidi di sfoderare un'arma e scendere le scale al buio, vai al **224**.

314

Mentre avanzate verso la torre di guardia ti insospettisci sempre più. Nessuna bandiera sventola sui bastioni, e nessuna guardia appare al tuo passaggio. La strada è cosparsa di abiti e di altri oggetti, e il villaggio appare deserto: sembra che gli abitanti se ne siano andati in gran fretta. Stai per incitare il cavallo a muoversi più svelto, quando il tuo istinto Ramas ti avverte di un pericolo in agguato nelle vicinanze . . .

E come demoni in un incubo un gruppo di cavalieri Giak appare all'improvviso, sbucando dai nascondigli dietro le capanne vuote. Si lanciano addosso a te da ogni parte, urlando e agitando le lance nell'oscurità del tramonto.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **183**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a combattere, vai al **244**.

Se vuoi tentare di sfuggire all'imboscata lanciandoti al galoppo lungo il passo, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 3, vai al **293**.

Se va da 4 a 9, vai al **257**.



315

"Trovati un altro posto, straniero: questo è mio!" sbotta l'uomo afferrando il boccale. Senti dei movimenti nella strada e guardi nervosamente verso la porta. "Alzati!" continua quello, sfilando piano il pugnale dal fodero. "Se osi contraddire Sogh di Suentina, non vivrai abbastanza per pentirtene!"

In quell'istante la porta si spalanca e sei guardie armate della Casa del Senato fanno irruzione. Pensando che si tratti di un'ispezione, cosa del tutto normale qui al Borsello Viola, gli ombrosi clienti posano i calici e si avviano verso l'uscita per evitare d'essere arrestati. Sogh, il ladro che



(fig. 18) Le due guardie mettono immediatamente mano alla spada

ti stava minacciando, si dirige verso una buia arcata. Lo rincorri e lo afferri per il braccio.

"Portami via di qua" lo implori, "ti darò ciò che vuoi". L'avido ladro sorride all'idea di procurarsi del denaro con facilità e ti tende la mano.

"Dammi il tuo borsellino, e io ti salverò la pelle".

A malincuore gli porgi il tuo denaro e lo segui oltre l'arcata. Cancella le Corone d'Oro o le Lune che avevi segnato nell'apposita casella del tuo Registro di Guerra.

Vai al **135**.

316 *(fig. 18)*

"So dov'è il tuo amico" ti dice con voce rotta dalla disperazione, "e so anche dove hanno messo il tuo equipaggiamento. Liberami e ti farò vedere". A malincuore sciogli le manette che gli serrano i polsi.

"Mille grazie" ti dice, massaggiandosi le braccia doloranti. "Il mio nome è Sogh, capo dei ladri di Suentina; al tuo servizio". Poi ti fa cenno di seguirlo verso una porta chiusa alle tue spalle, vicino a quella da cui sei entrato nella stanza. "Questa è la seconda volta che mi invitano a restare qui" sussurra ironicamente, armeggiando attorno alla serratura con un filo tolto dalla manica della sua tunica di pelle. "Siccome avevo deciso di abbreviare la mia ultima visita, hanno

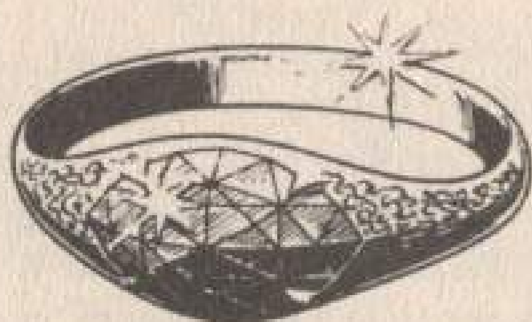
pensato che era meglio incatenarmi, questa volta".

Senti un piccolo rumore secco e Sogh sorride d'orgoglio togliendo il filo dalla serratura. "È stato un gioco da ragazzi!" dice, spingendo la porta. Ma davanti a voi si presentano due guardie corpulente: una ha in mano una pentola con del cibo, l'altra una grossa chiave di ferro. "Ehm, mi era sembrato che la serratura si fosse aperta troppo facilmente" sospira Sogh, allontanandosi piano dalle guardie che stanno avanzando verso di voi. Ecco che sfoderano le spade, decise a non lasciarvi fuggire.

Guardie della Porta:
Combattività 20 Resistenza 26

Devi sottrarre 4 punti dalla tua Combattività per la durata del combattimento, visto che sei disarmato. Affronti i nemici da solo: Sogh si nasconde alle tue spalle, usandoti come uno scudo.

Se vinci, vai al **259**.



317

Salti dalla scala una frazione di secondo troppo tardi, oltrepassi la sporgenza e ti schianti contro la parete di roccia dura e sconnessa, rimbalzando e cadendo all'indietro. Cerchi disperatamente di aggrapparti alle fessure e alle asperità della roccia per non cadere di sotto. Hai delle ferite sulla faccia e sul petto, e ti sei escoriato malamente il fianco: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **157**.

318

Cinque miglia più avanti trovi un altro incrocio, da dove si dipartono verso ovest le tracce di un carro. Una bianca pietra miliare sul margine della strada porta quest'indicazione:

SIDARA - 5 CHILOMETRI

Se vuoi seguire le tracce del carro verso Sidara, vai al **45**.

Se vuoi restare sulla strada che porta a Tahou, vai al **145**.

319

I soldati ti chiedono una Corona ciascuno prima ancora di aver sentito la tua domanda. Li paghi (ricordati di sottrarre la somma dal Registro di Guerra) e chiedi loro se un uomo del nord, biondo e vestito con una tunica blu, è tenuto prigioniero in questo posto.

"Aspetta qui" dice il soldato barbuto, ed entra nella caserma. Improvvisamente il suo compagno ti dà un colpo con la punta dell'alabarda.

Ti schivi d'istinto, evitando di essere preso in pieno, ma l'arma ti colpisce ugualmente alla tempia e ti lascia un po' stordito: perdi 1 punto di Resistenza. "Eccolo là!" urla l'uomo con la barba, che è tornato con una dozzina di commilitoni. "Non lasciatevelo scappare, lo vogliono alla Porta Meridionale. Sembra che abbia creato dei problemi".

Ti circondano in un cerchio di lance e ti fanno tornare a passo di marcia verso la torre della Porta Meridionale. Per la strada senti il soldato barbuto dire ad un compagno: "Se non avesse tentato di corromperci con del denaro straniero, sarebbe anche passato!"

Vai al **162**.

320

Dalla serratura proviene un rumore secco, ma entrambe le porte restano saldamente chiuse. Continui a premere il pulsante superiore, provando con tutti i numeri nella speranza che si aprano, ma non c'è niente da fare. Hai sbagliato una parte della combinazione e la serratura si è bloccata.

Vai al **207**.

321

Le guardie controllano l'Invito, e sulle loro facce leggi il dubbio che la firma non sia originale. Ti ordinano di scendere da cavallo e uno di loro si allontana per chiamare il comandante. Fortunatamente costui riconosce la firma di Lortha e vi permette di passare, anche se trattiene i vostri cavalli. Protesti vivamente e chiedi che vi vengano restituiti, ma non riesci ad ottenere nulla.

"Ordini del Senato" dice sbrigativamente il comandante, "un decreto d'emergenza. Tutti i cavalli dei civili devono essere affidati alle cure delle stalle dell'esercito, finché durerà lo stato d'allarme".

Con riluttanza lasci che le guardie portino via i vostri animali, e il comandante consegna a ciascuno di voi un pezzo di pergamena su cui sono segnati un numero e la data. "Le ricevute" vi spiega, questa volta in tono molto più amichevole. Metti in tasca la tua Ricevuta (segnala fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra; siccome è molto piccola non c'è bisogno di cancellare uno degli oggetti della lista, se possiedi già il numero massimo consentito) e fai per andartene quando il comandante grida: "Per prima cosa, al mattino, mettetevi a rapporto. Verrete dislocati nel vostro posto di combattimento nel caso che i nemici dovessero attaccare".

Vai al **242**.

322

Non hai neanche finito di staccare le mani della creatura morta dalla gola, che subito i suoi confratelli raggiungono la caverna. Ti si arriccia la pelle al tocco della loro carne viscida e appicci-


(fig. 19) Il vecchio dai capelli grigi si gira e punta un dito verso di te

cosa, ma reprimi il senso di nausea e ti opponi al loro attacco.

Branco di Ghoul:
Combattività 24 Resistenza 35

Se vinci, vai al **147**.

323 *(fig. 19)*

È un edificio tetro e grigio, le cui solide e spoglie pareti, prive anche della più piccola decorazione, servono da monito agli abitanti di Tahou: questo è il posto dove i malfattori vengono giudicati e condannati a pene durissime. Tutti i processi vengono celebrati davanti ad un magistrato; e la sua decisione è irrevocabile, dal momento che alla corte di Tahou non sono previsti i giurati. Il Primo Magistrato presiede i processi per quei crimini che prevedono la pena di morte, e mentre guardi nel cortile hai un tuffo al cuore nel vedere che è proprio la sua carrozza quella che si avvicina. È un vecchio con i capelli lunghi e grigi, e indossa una toga viola e argento. Lo accompagnano dei cancellieri e degli scrivani, che lo aiutano a salire le scale verso le sue stanze private situate all'interno del palazzo. Quando è in cima alla scalinata, il vecchio magistrato si ferma, si gira e punta l'indice verso di te.

Se in una precedente avventura di Lupo Solitario ti è capitato di visitare la città di Varetta o una capanna sui Monti di Randong, vai al **304**.

Se non hai mai visto questi posti, vai al **263**.

324

Spingendo la porta con le spalle riesci ad aprirla e a passare nel corridoio. Ma una brutta sorpresa ti aspetta: ci sono due rettili inginocchiati alla fine del passaggio, e sorreggono sulle spalle squamose un'enorme asta di cristallo munita di tubi e lucenti pulsanti di metallo: quell'oggetto è carico di energia, pronta a scaricarsi su di te.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **295**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **152**.



325

Hai appena estratto l'arma quando senti un tremendo boato: il serpente si sta sollevando in aria, spinto dalla forza di un paio di poderose ali piumate. Le zampe artigliate si agitano nel vuoto mentre la creatura si avventa contro di te.

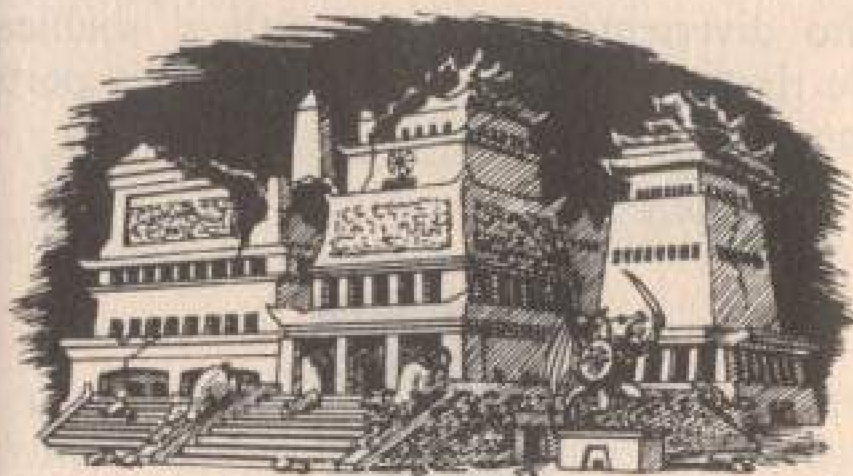
Vai all'**82**.

326

Con un rumore sordo il meccanismo della serratura si disinnesca, ma la porta non si apre. *Ti serve questa chiave*, senti risuonare nella mente. Ti giri e vedi il rettile femmina, capo del gruppo. Si sta avvicinando da un'arcata alla tua destra, tenendo in mano una bacchetta di Korlinium. Il bagliore di alcuni occhi nell'oscurità ti avverte che non è sola. Telepaticamente la creatura si rivolge a te: *Non sei come gli altri umani che hanno osato entrare a Zaaryx. Che cos'è che cerchi?*

Se vuoi raccontarle perché sei giunto fin qui, vai al **256**.

Se decidi di prepararti a difenderti, vai all'**83**.



327

Con la mano tesa riesci a scoprire il pannello alla fine del passaggio. È umido e friabile, coperto da delle cose che sembrano corde bagnate. Improvvisamente una di queste corde ti si avvinghia attorno al braccio, stringendolo in una morsa d'acciaio. Sei preso dal panico, ti rendi conto che sei sotto l'attacco di un Roctopus arrabbiato.

Roctopus:

Combattività 18 Resistenza 18

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. A causa del passaggio stretto e buio, devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **139**.

328

Con un calcio poderoso mandi la panca a sbattere contro le gambe dell'uomo. Quello cade pesantemente, sbattendo la testa contro il tavolo e perdendo i sensi. La gente trova lo spettacolo molto divertente, e mentre tutti si sbellicano dalle risate approfittate per uscire dalla porta e ve ne andate.

Vai al **146**.



329

Anche se non riesci a stimare a che profondità ti trovi, sai che ti stanno mancando le forze. Se vuoi evitare la morte per annegamento, devi scaricare una parte del tuo equipaggiamento.

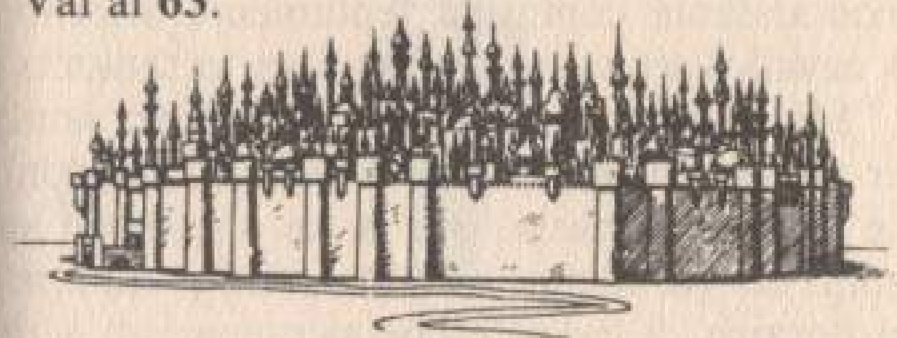
Se vuoi scaricare la metà dei tuoi oggetti dello Zaino, vai al **91**.

Se vuoi scaricare completamente lo Zaino, vai al **346**.

330

La freccia sibila nell'oscurità e dopo pochi secondi la senti sbattere contro una parete. Mentre i rapidi passi del Giak svaniscono in lontananza imprechi contro di lui, sicuro che ti abbia riconosciuto. Quando giungerà dai suoi compagni e racconterà cosa è successo qui, torneranno probabilmente con un'intera armata. Decidi saggiamente di andartene; risali in groppa al cavallo e segui il sentiero che porta fuori dal villaggio.

Vai al **63**.



331

I paesani si ammassano attorno a te come locuste affamate, pregandoti di comperare le loro umili mercanzie. La maggior parte dei cesti contiene del cibo rancido e delle fiaschette di terracotta piene di boza, un vino bianco il cui sapore assomiglia molto a quello del latte inacidito. Quelli che sono così poveri da non poter offrire neanche queste misere cose, si limitano a chiedere la carità. Per ogni Corona d'Oro che spenderai qui, potrai comperare 2 Pasti o una Fiasca di Boza.

Se vuoi dare ai mendicanti del denaro, vai al **163**.

Se decidi di risalire a cavallo e continuare per la tua strada, vai al **52**.

332

Slanci in fuori le braccia e cerchi disperatamente di riafferrare la scala. L'impatto ti ha stordito un po' (perdi 2 punti di Resistenza), ma almeno sei ancora vivo. Con rinnovata cautela ti allontani dallo spuntone di roccia e continui la tua discesa.

Vai al **173**.

333

Il comandante cammina lentamente attorno al tuo cavallo, senza mai distogliere lo sguardo da te. "Mio caro amico, il tuo compagno sembra aver perso la lingua" dice rivolto a Banedon in tono di falsa cortesia. Poi fa un segnale ai suoi uomini sul parapetto, e subito senti il rumore di una dozzina di balestre che si preparano a tirare.

Alzi lentamente le braccia in segno di resa: opporre resistenza sarebbe un suicidio.

Vai al **312**.

334

L'Androna dell'Affossatore termina in una piazza chiamata Largo del Soffiatore di Vetro. Tutti i negozi appartengono alla Corporazione dei soffiatori di vetro, e in segno del loro potere in questa parte della città tutte le lastre con cui è pavimentata la piazza sono fatte di vetro colorato spesso parecchi centimetri. Tre strade si dipartono dalla piazza di vetro: Via delle Lampade, il Portico Meridionale e Via dell'Arcobaleno.

Se vuoi andare a nord, lungo la Via delle Lampade, vai al **110**.

Se scegli di dirigerti a sud, passando sotto il Portico, vai al **278**.

Se preferisci andare ad ovest, nella Via dell'Arcobaleno, vai al **245**.



335

Cominciando a salire le colline di Tahou la strada si fa sempre più scomoda. Quasi un'ora dopo giungete all'imboccatura di un passo che accorcia la strada verso nord: vi inoltrate lungo il corso asciutto di un fiume che serpeggia per circa un chilometro tra delle alture di pietra grigia, prima di salire rapidamente. A questo punto incontri una piccola casupola di pietra in mezzo alla strada. Alle finestre balugina la luce di una candela, e dal camino sale un sottile filo di fumo.

Se vuoi fermarti per dare un'occhiata a quella casupola, vai al **18**.

Se decidi di lasciar perdere e continuare per la tua strada, vai al **123**.

(fig. 20) Un sordo ruggito esce dalla bocca della creatura

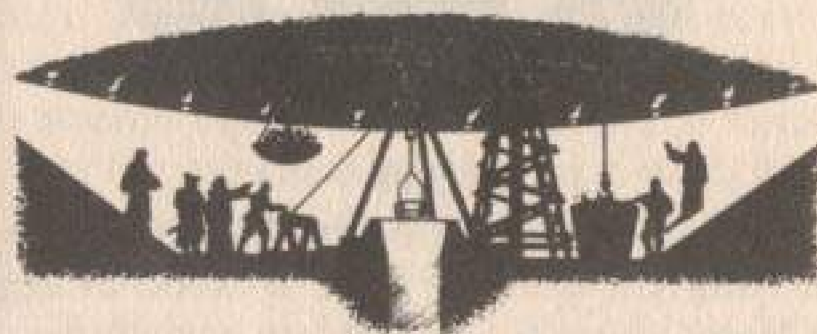
336 *(fig. 20)*

Sollevi la Spada del Sole, e la sua luce dorata si riflette sulle scaglie nere e lucide della schiena della creatura. I suoi occhi brillano d'odio e dalla bocca gli esce un pauroso grugnito mentre si prepara ad attaccare.

Zadragon:
Combattività 43 Resistenza 58

Questa potente creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **93**.



337

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas, senti che il Vicolo delle Mura Orientali porta alla Caserma Orientale, il luogo in cui Sogh ti ha detto che Banedon è tenuto prigioniero. Sicuro di non sbagliare, ignori le altre strade e ti dirigi ad est.

Vai al **250**.

338

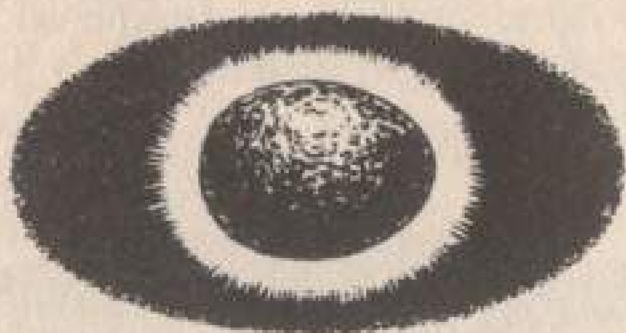
Il tuo colpo mortale uccide all'istante quel mostro, e lo scaraventa nel lago. Sulla riva vedi avanzare strisciando altre di quelle creature, e il rumo-

re dei loro versi biascicati e delle loro imprecazioni ti gela il sangue nelle vene. Si muovono velocissimi, ansiosi di gettarsi sulle tue carni.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **22**.

Se vuoi evitare quei mostri, lasciando la caverna e salendo la scala, vai al **104**.

Se vuoi sfoderare un'arma e prepararti a combattere, vai al **254**.



339

Ad Anari è proibito giocare d'azzardo, ma gli avidi Anariani hanno trovato il modo di aggirare la legge: giocano a rispondere correttamente a degli indovinelli che richiedono abilità e non fortuna; e puntano merci, e talvolta i propri servizi, al posto del denaro. Quando ti unisci a loro il padre e i suoi due figli hanno già ammassato una notevole quantità di oggetti di valore, e i contadini sono ansiosi di rivincere almeno alcune delle loro proprietà perdute.

Se vuoi provare anche tu a giocare con loro, vai al **115**.

Se non vuoi prender parte ai loro giochi, e preferisci conversare con il padrone della taverna, vai al **268**.

Se decidi di ordinare un pasto, vai all'**88**.

340

Il carro scende per una ripida collina, accanto ad un tratto delle mura che stanno subendo il bombardamento delle catapulte nemiche. Appena raggiungi la base dell'altura un'enorme palla di pietra cade dal cielo e si schianta sul carro, uccidendo due cavalli, il capitano e te.

La tua vita finisce tragicamente qui.

341

Fai avanzare il cavallo al passo nell'oscurità più totale, finché scorgi una luce tremolante alla tua sinistra. Ti concentri su questa strana presenza, fino a riuscire ad identificare la sorgente di luce. Uno sciame di mosche fosforescenti si agita sopra una pozzanghera di liquido biancastro che sgorga da una fessura del pavimento. Il cavallo alza il muso, annusa l'aria fredda e nitrisce forte, presentendo il pericolo: nell'ombra distante si nasconde qualcosa di sconosciuto.

Vai al **129**.

342

Il primo piano è presto invaso dalle fiamme portate dal vento. Un soldato, con il viso e l'uniforme completamente anneriti dalla fuliggine, barcolla giù dalle scale e ti cade tra le braccia.

"Il capitano è lassù . . ." cerca di dire, ma la sua gola è dolorante per il fumo che ha respirato.

"È salito a salvare suo fratello prima che il tetto crollasse".

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore, vai al **159**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado di addestramento Ramas, vai al **59**.

343

Il sergente solleva la sua spada ricurva e te la punta minacciosamente al petto. "In nome del Senato di Tahou, sede del governo di Anari" urla in risposta alla tua domanda. "E in nome del diritto di maggioranza - siamo venti contro due - deponete le armi! Subito!"

Se vuoi obbedire agli ordini del sergente, vai al **24**.

Se vuoi opporti all'arresto, vai all'**85**.

344

"Assicuratevi che non scappi" ordina l'ufficiale rivolto ai suoi uomini, che ti circondano con le lance puntate. "Quest'uomo è scappato dalla torre della Porta Meridionale. Non vorrei essere nei suoi panni quando metteranno le mani su di lui!"

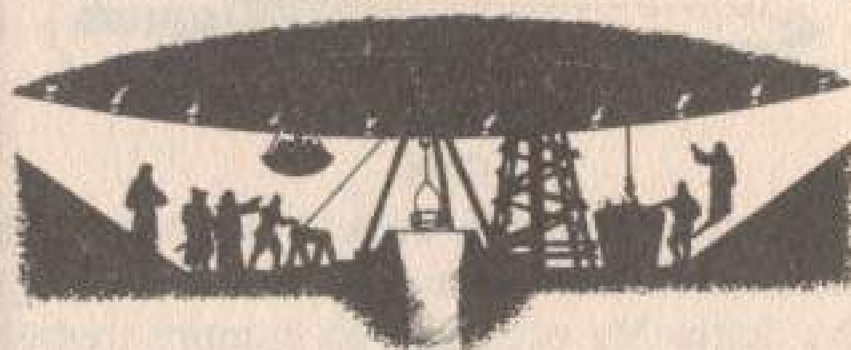
La pattuglia ti scorta a passo di marcia lungo la Via dell'Arcobaleno, e poi per una stradina chiamata Portico Meridionale che scende verso la torre. In meno di quindici minuti ti ritrovi nuovamente nelle grinfie delle guardie da cui eri scappato.

Vai al **162**.

345

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas, ordini al temibile Roctopus di ritirarsi nella sua tana. La creatura ti obbedisce, togliendo lentamente i tentacoli dal pannello, e rientra nel muro.

Vai al **139**.



346

Libero dal peso dell'equipaggiamento, riesci a risalire velocemente fino alla superficie. Tossisci e ansimi per la mancanza d'aria, e il freddo incredibile ti intorpidisce le membra. Subito riprendi le forze e ti lanci verso la sponda distante che brilla fiocamente nella debole luce.

Intirizzito e bagnato fino alle ossa, ti trascini fuori dall'acqua e crolli sulle rocce della riva.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **298**.

Se non la possiedi, vai al **41**.

347

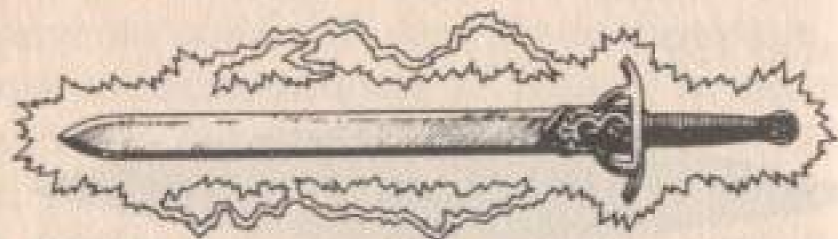
"Attento, Lupo Solitario!" urla Banedon mentre ti stai alzando in piedi. Il soldato ha sfoderato un pugnale ricurvo e si sta avventando contro di te.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o quella del Fiuto, vai al **36**.

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 6, vai al **260**.

Se va da 7 a 9, vai al **119**.



348

Il tuo compagno sente l'avvertimento e ti urla qualcosa in risposta, ma non riesci a sentire ciò che ha detto. Ma ecco che un rumore tremendo ti scuote i timpani: il serpente gigante si sta sollevando in aria, spinto da un poderoso paio d'ali piumate. Le zampe artigliate si agitano nel vuoto mentre la crudele creatura si getta in picchiata verso di te. All'improvviso un raggio crepitante d'energia si solleva alle tue spalle e sfreccia verso il serpente, che continua ad avanzare. La creatura è molto abile ad evitare l'attacco di Banedon: si schiva velocemente verso sinistra e la scarica si disperde in lontananza. Hai appena il tempo di sfoderare un'arma che già il nemico ti è addosso.

Vai all'**82**.

349

I rettili ti sentono, e ti fissano con uno sguardo pieno di terrore. Avvolgono le zampe palmate attorno all'uovo per proteggerlo e scendono di corsa le scale. Corri dietro a loro e guardi di sotto, ma in quell'oscurità non riesci a vedere nulla.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **33**.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi gettarlo giù per le scale, vai al **106**.

Se decidi di sfoderare un'arma e scendere le scale al buio, vai al **224**.

350

Nel preciso istante in cui il Sultano muore, l'aureola di splendente energia che circonda il suo corpo si illumina di un bagliore così intenso che sei costretto a coprirti gli occhi per non essere accecato. La luminosità a poco a poco scompare, lasciando una scia di frammenti luminosi che scoppiettano dissolvendosi rumorosamente: tutto ciò che resta del Sultano e della Sfera della Morte è una macchia scura sul pavimento.

Spronati dal tuo trionfo i difensori di Anari si riuniscono e partono al contrattacco. I Vassaki che riescono ad entrare vengono uccisi o gettati nel fossato: la porta è riconquistata. Un grido esultante risuona tra le mura della città. La notizia della disfatta di Kimah è giunta fino ai nemici oltre il fossato, e le legioni che ancora

avanzavano ora desistono, una volta svanita ogni speranza di facile vittoria. Gli ufficiali nemici corrono avanti e indietro, imprecando e minacciando la truppa di ogni genere di punizioni, ma il morale dei soldati è profondamente scosso: i manipoli restano in silenzio e si rifiutano di avanzare. Senti il suono distante di una tromba, e tutti gli sguardi corrono verso sud per vedere ondate su ondate di soldati a cavallo che sciamano dalle colline attorno a Varta. Sbucano da ogni passo e da ogni vallata, e riempiono la pianura dei loro reggimenti di cavalleria risplendenti nelle uniformi blu, bianche e grigie.

"Le nostre preghiere sono state esaudite!" dice Chiban, quando assieme a Banedon si riunisce a te presso le mura della città. "Guarda: gli alleati di Anari sono venuti ad aiutarci proprio nel momento di maggior bisogno". Così dicendo indica la cavalleria che si avvicina, e subito riconosci gli stendardi di guerra di tre paesi che sventolano sulle loro lance: Firalond, Lourden e Kakush. Ora lo scalpitìo degli zoccoli si fa più forte, e una fortissima sensazione di gioia ti invade nel vedere la loro prima carica devastare i ranghi nemici, creando panico e confusione. Ma i nemici riescono ancora a serrare le file e a resistere all'inaspettato attacco. A mezzogiorno due delle loro armate hanno subìto una disfatta totale, e la terza sostiene una disperata azione di retroguardia coprendo la caotica ritirata verso ovest.

Finalmente anche l'ultima battaglia attorno alla città è terminata, e i difensori danno libero sfogo alla loro esultanza: hanno salvato la loro patria dalle orde del Signore delle Tenebre Gnaag. Il Senatore Zilaris ti proclama 'salvatore di Tahou', e le grida di gioia dei cittadini echeggiano tra le strade ancora fumanti e attraverso la pianura cosparsa dei cadaveri dei nemici. Mentre osservi questo macabro panorama il sangue ti si gela nelle vene. Ma non è la vista dei morti che ti terrorizza, quanto il presagio di una presenza diabolica che sta prendendo forma sopra la Porta Occidentale. Una grande nuvola nera si sta gonfiando nel cielo e da essa proviene una terribile voce.

"Sarò vendicato" tuona la voce, la cui eco scuote persino i bastioni. Ti prepari al peggio, quasi sicuro che dalla nuvola partirà una scarica di energia diretta contro te, ma non accade nulla. La voce continua in tono sarcastico: "Sappi solo questo: pagherai con la vita la tua provocazione. Io, Gnaag di Mozgöar, ho le tre Pietre della Sapienza che cerchi, e le annienterò insieme a te, Maestro Ramas".

Una raffica di vento colpisce la nuvola, che si dissolve in fretta, lasciando però una sensazione di disagio che ti riempie il cuore: sai che quelle parole non erano solo minacce - la terribile voce del Signore delle Tenebre Gnaag ha detto la verità.

Hai portato a termine la tua missione, poiché la saggezza e la forza della Pietra della Sapienza di Tahou fanno ora parte del tuo corpo e del tuo spirito, e la sconfitta del Sultano Kimah ha mu-

tato le sorti della guerra. Ma la notizia sconvolgente che i Signori delle Tenebre posseggono le rimanenti Pietre della Sapienza di Nyxator annuncia l'inizio di un nuovo e pericoloso episodio della ricerca Ramastan.

Se hai il coraggio di un vero Maestro Ramas, ti aspetta la sfida a recuperare le ultime Pietre della Sapienza dalle mani dei tuoi mortali nemici: a cominciare da *Le segrete di Torgar*.



TABELLA DEL DESTINO

4	0	4	8	7	4	0	9	7	5
7	6	3	6	9	6	5	6	0	2
5	8	9	3	8	0	4	7	4	5
2	7	0	4	6	8	2	5	6	4
4	8	2	4	2	3	8	2	9	5
8	2	6	8	6	7	9	8	2	8
3	0	8	4	6	1	3	5	6	9
8	0	2	7	3	5	1	7	9	4
3	8	6	5	8	1	6	8	2	6
0	8	4	6	1	0	1	6	9	5

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI D MBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	–3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	–5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	–4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	–4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	–5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	–4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	–6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	–3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	–7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	–2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	–8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	–2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	–9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	–1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	–10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	–11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	–12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARI MORTO

L'ANTRO DELLA PAURA

9

Una gomma, una matita e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.



lupo solitario

In questo libro il protagonista sei tu.
Ancora una Pietra della Sapienza da trovare, ancora una tappa verso il raggiungimento della saggezza Ramastan: una discesa allucinante in una città sotterranea sorvegliata da misteriose creature. Nel frattempo, nelle pianure di Anari, avanzano le nere armate dei Signori delle Tenebre, e antichi nemici si affacciano nuovamente sulla scena: i guerrieri Drakkar, i Kraan e i Tigerwolf guidati dai crudeli Giak, i soldati del Sultano di Vassagonia ...

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario ...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-113-0

librogame®
il protagonista sei tu